V. évfolyam 2. szám, 1994. február

168,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

ALONE IN THE DARK 2

Sötétben. Egyedül. Már megint?!

SHADOW OF THE EVIL
POLICE QUEST 4
KYRANDIA 2
COOL SPOT
ZOOL 2
INCA2

MANGA MANGA MANGA

3DO

Csodamasina

TFX

Tuti fix tipp

DOOM

Drágán add az életed!

KASTÉLY TRÜKKÖK



Lil Divil

ÜDVÖZLÜNK A XXI. SZÁZADBAN!

MEGÉRKEZTEK A JÖVŐ SZÁZAD SZÁMÍTÓGÉPES KELLÉKEI AZ 576 KByte ÜZLETEIBE.



C64: 1.499.-
AMIGA: 1.499.-

- pisztoly markolatú kar
- 3 tűzgomb
- LED kijelző
- 6 mikrokapcsoló



PC: 1.999.-

- 9 mikrokapcsoló
- 4 tűzgomb
- kényelmes fogású kar
- auto-fire kapcsoló



AMIGA: 2.499.-
PC: 2.499.-

- maximális érzékenységű
- 2 gombos egér



PC: 2.499.-
AMIGA: 2.499.-
C64: 2.499.-

- mikrokapcsolós vezérlés
- 6 tűzgomb
- 8 irányú "hüvelykujj irányító"



C64: 1.599.-
AMIGA: 1.599.-
NES: 1.999.-

- 8 mikrokapcsoló
- 4 tűzgomb
- pisztoly markolatú kar
- LED kijelzők



PC: 9.999.-

- S. BLASTER kompatibilis
- beépített MIDI interface
- 2 fejhallgató és mikrofon bemenet



PC: 1.999.-

- a formatervezés magasiskolája
- állítható dőlésszögű kar
- kézreálló tűzgombok
- a kar önműködően középre pozicionál



C64: 3.999.-
AMIGA: 3.999.-

- szabad mozgást segítő extra hosszú kábel
- érzékeny mozgás érzékelő
- repülő és autó-szimulátorokhoz ajánlott

TARTALOM

576 KByte

Egy csodamasina, egy mindent elsöprő szimulátor, négy fergeteges játék újabb epizódja és egy tucatnyi hír és érdekesség áll ehavi menünkön. Kóstolj bele kínálatunkba!!!

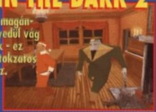
DOOM



A 3D-s játékok újabb trónkövetelője bukkant fel az ismeretlenségből. Az eddigi stílustársai a nyomába sem érnek...

5

ALONE IN THE DARK 2



Edward Carnby, a magándetektív ismét egyedül vág neki a sötétségnek - ez alkalommal egy titokzatos kalózhajón nyomoz.

9

TFX



Vajon sikerült-e az Ocean-nak az, amire minden cég vágyik: tökéleteset és egész estét betöltőt alkotnia?

33

KYRANDIA 2



Zanthia Csodaországban - immáron másodszor! Mesekönyvbe illő leírásunkat 9-99 éveseknek ajánljuk.

45

ISSN 0865 8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/2-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Aprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt,
Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk), 1389 Budapest, Pf. 132.

HÍREK

VIRGIN



Még jóformán el sem ült az utóbbi idők egyik legnagyobb visszhangot kiváltó játékának a zaja, máris megérkeztek az első híradások a Mortal Kombat II-ről. A játéktermi automatáról a számítógépekre és konzolokra átírt, "szívtépően" jól kitalált sikerprogram második generációja már a nyugati árkádokban hódít. Az eredeti karakterek közül csak a legkeményebb fickók szerepelnek majd, sokak kedvencei - Sonya Blade, Kano - kimaradnak az újabb vérengzésből. Az új harcosok igazi tökös legények és bögyös bigék. Néhány érdekesebb arc közülük: Kung Lao, a japán cowboy (pengeszélű kalapkarimájával kisebb nagyobb húscafatokat téphet ki ellenfeléből), Baraka, a félig ember, félig műtestű lény (fogai helyén fémálkapcsot visel, tűhegyes metszőfogai nem bébipapi majszolására valók), Kitana, a fátyolos hölgy (a ruhája alatt egy metszően éles kampót hordoz, amivel jókora darabokat téphet ki ellenfele húsából, ha az nem blokkol elég gyorsan), Reptile, a maszkos harcos (számtalan fegyvere közül a legérdekesebb az, amikor maszkját levéve savat okád ellenfele képébe). Természetesen mindenkinek 2-4 speciális mozgása is van, a FINISH HIM felirat megjelenésekor pedig külön extázis-kivégzéseknek lehetünk tanúi. A végső ellenfélről egyenlőre se kép se hang - amint megtudok valamit, azonnal lököm az infóti ja, a játék természetesen idővel (minimum 1 év) minden géptípusra elkészül, kivéve - sajnos - a C64-est.

TEAM 17



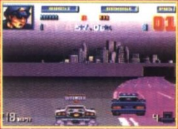
Úgy látszik, hogy a számítógépes játékok piacára is fokozottan jellemző az ipari kémkedés. Hogy mire alapozom mindezt? Hát mi a fenéért adna ki egymástól függetlenül 3 cég is flippert, ha nem ezért?! Volt (van, lesz...) ugye a 21st Century Entertainment Pinball-szériája, aztán a minap jelent meg egy ShareWare (csak közvetlenül a kiadó cégnél megrendelhető, postai úton terjesztett) flipper az Epic MegaGames cég jóvoltából, most meg a Team 17 egy szigorúan csak PC-re fejlesztett pinball kiadását jelentette be, Silverball címmel. A játék még csak kezdeti stádiumban van, a grafikák, a zenék és hangok, nomeg a code még csak teljesen szeparáltan léteznek. Ennek ellenére már most is érezhető a játék hangulata, az infókból pedig kiszűrhető, hogy mennyire lesz játszható az anyag. 5 féle tábla közül választhatunk majd, a laszti csak minimum 20 MHz-en, 386SX-szel fut majd ricegésmentesen, a kezelés pedig pofonegyszerű lesz. A labda mozgatása és a hangok egész realisztikusak lesznek, a grafika viszont egy kissé gyengécskének hat a hasonló vetélytársak mellett. A legfontosabb flipper elemek (csapdák, rámpák, óriáskörök) szerepelnek a játékban, sőt egy igazi újítás is helyet kapott a már szokásos hozzávalók mellett: a több labdás játék. Magyarul: a titkos nyílásokba bepasszolva a golyót, egy újabb golyóbis is megjelenik a pályán, és két - sőt esetenként - három labdával is viaskodhatunk (PC).

VIRGIN



Ki ne emlékezne a karate legendás sportbajnokára és filmhősére Bruce Lee-re, aki egyik forgatásán homályos körülmények között vesztette életét. Fia, Brandon folytatta azt, amit apja elkezdett, hamarosan a nyomdokaiba lépett, és ő is a filmvilág felkapott sztárja lett. Leforgatták vele a Bruce Lee életéről szóló akciófilmet, a Dragon-t, majd életének csúcspontján a fiú, Brandon Lee is mindmáig felderítetlen gyilkosság áldozata lett. Ezt a misztikumban igencsak bővelkedő sztorit karolta fel a Virgin, és Dragon név alatt belefogott egy akcióelemekben igencsak bővelkedő játék fejlesztésébe. A játékban 12 ellenfél közül lehet választani, melyek között olyanok is felbukkannak, akik a film szereplői voltak, sőt Bruce Lee állítólagos gyilkosa, Phantom (egy misztikus, túlvilági lény) is megjelenik a színen. A 36 féle mozdulatsor garantálja a sokáig tartó élvezetet, sőt - a programozók ígérete szerint - a már elsajátított mozdulatok kivitelezésének finomítása is lehetséges lesz, minél előrébb jutunk a játékban. A Virgin állítása szerint ez lesz minden idők legnagyobb "üsd-vágd-nem-apád" játéka, amiben a 12 * 36 = 432 képlet (szereplők száma * mozgáskombinációk) alapján nem is nagyon kételkedhetünk. További érdekesség, hogy a folyamatosan scrollozó hátterek előtt egyszerre 2 ellenféllel kell harcolnunk - ez eddig nem volt túl gyakori ebben a stílusban. A játék nyár közepére várható konzolokra, illetve Amigára.

TITUS



A tavaly őszi ECTS sztárja egy rikítóan sárga Lamborghini Diablo volt, benne egy szívdöglesztően szőke bombázóval. A fotóriporterek úgy zsongták körbe őket, mint lepkék a petróleumlámpát. Jómagam is vetettem egy pillantást feléjük, de mire jobban szemügyre tudtam volna venni a "felszereltségüket", egy srác a kezembe nyomta a Titus reklámanyagát, amelyen az állt, hogy a Lamborghini American Challenge 1994 első negyedévében debütál. Mostanra el is készült egy 99%-os pre-release verzió, úgyhogy konkrét adatokkal tudok szolgálni a játékról. Sajnos a reklámhadjárat kedvezőbb képet mutatott a produkcióról, mint amilyen a végtermék lett. Az anyag a Crazy Cars 3 minimális újításokkal megtoldott változata, ami még önmagában nem lenne baj, ha a CC3 egy bombasztikus játék lett volna - de nem az volt. Az alapötlet szerint minden kör előtt fogadásokat köthetünk ellenfeleinkkel (összesen 18-an vannak), hogy melyikőnk nyeri a versenyt. Ezen fogadások bevételeiből növelhetjük zsebpénzünket, amit aztán jobb gumikra, erősebb motorra, sérüléseink kijavítására fordíthatunk. A játék grafikája inkább közepes, mint jó, a sprite-ok elnagyoltak, a pálya mozgatási rutinja már egy fokkal jobb, de messze nem tökéletes. A zene átlagos, a hangok viszont kifejezetten kopottasak. Sokan most azt kérdezitek, hogy ha ennyire zsenge az anyag, akkor mit keres itt?! Mert nem hagyhattam ki a szőke csajos sztorim... (Amiga)

U.S. GOLD



Az egész világon újra felszálló ágban van a képregények (Comics) kereslete, folyamatosan újabb és újabb hősökről szóló kiadványok jelennek meg. Természetesen a régi favoritok is jelen vannak a színen, sőt! Egyszerre két veterán is felkerült a lehetséges számítógépes konverziók listájára: Judge Dredd és The Incredible Hulk. Dredd megjátékosítási jogáért még folyik az ádáz küzdelem, Hulk azonban már gazdára talált: a US Gold ráharapott a témára. Apropója is van a dolognak, ugyanis Hulk apó idén lesz 30 éves, és a számos film, könyv és képregény után már itt volt az ideje egy "vérbő" számítógépes átiratnak is. Természetesen a játék stílusa nem RPG lesz, hanem kőkemény akció! A képregénytől kissé eltérően a játékban egyből a "felfuvalkodott" zöld teremtménnyel nyomulhatunk majd és csak akkor találkozunk Bruce Banner-rel (Hulk emberalakjával), ha energiánk elfogy - akkor sem sokáig, mert a nálánál sokkalta erősebb ellenfelek pillanatok alatt szétszaggatják. Ezt elkerülendő, izotópok után kell kutatnunk, hogy abnormálisan nagy erőnket fenn tudjuk tartani. 5 pályán keresztül kell trancsíroznunk a legkülönfélébb ellenfeleket, amelyek közül csak néhányan lehetnek ismerősek az eredeti képregényből - a legtöbbjük új kreáció (a képregényekben ismeretlen volt például Tyranus, Absorbing Man, The Abomination, The Rhino neve). Legelőször a konzol verzió jelenik meg, az Amiga konverzió még egy kicsit várat magára.

GREMLIN



Hogy ne csak az "izomagyúak" ízlésvilágát tükrözze ehavi hírösszeállításunk, bemutatnám a Gremlin Graphics legújabb büszkeségét, a Legacy of Sorasil-t, amely a legendás HeroQuest második epizódja. Mivel a stílust még hegyről-végről sem pengetem, ezért száraz tényeket fogok közölni - a leírást majd T.J. szíves örömest lenyomja helyettem, ha megjelenik a játék. A kalandba, amely a Rhia Birodalomnak a Gonosz zsarnoksága alóli felszabadításáért indul, a már közismert fajok közül választhatunk: lovag, pap, harcos, varázsló, mágus, barbár, kalandor vagy druida. A gondos választás előfeltétele a sikernek; a fegyverforgatók és varázserővel bírók összhangjától függ a játék kimenetele. 9 óriás kiterjedésű, izometrikusan ábrázolt területet kell felderítenünk és felszabadítanunk a Gonosz ottani helytartójának uralma alól, hogy aztán a kaland legvégén magával a Minden Gonoszok Uralkodójával is szembeszálljunk. A különböző cselekvések elvégzésében az egyszerű "mutass rá és nyomd a gombot" (point and click) irányítás segít, a képességeink fejlesztésében pedig a tapasztalati pontok gyűjtögetésén túl az út közben fellelhető shopok is segítségünkre lesznek. Ja, és a hanghatások! Ezt sem hagyhatjuk figyelmen kívül, hiszen a helyszínekhez passzoló dallamokon túl élethű és gyakorta "libabőröztető" effektek is felhangzanak majd a játékban. Nem is hangzik olyan rosszul. Lehet, hogy nekem is ki kéne tanulnom az RPG-iskolát? (Amiga)

ACID SOFTWARE



Hallott valaki már az Acid Software nevű cégről? A nemleges válasz nem meglepő, ugyanis egy viszonylag friss csoportosulásról van szó (alig 3 évesek), s ráadásul a világ egyik legeldugottabb zugából, Új Zélandból dobbantottak. Ilyen háttérrel rendelkezve csak valami eszméletlen nagy durranással lehet berobbanni a nemzetközi software-színtérre. Most kapott előzetesükből az derül ki, hogy ezzel ők is tisztában vannak és ezért egy rendkívül színvonalas alkotással rukkolnak elő a közeljövőben az Amigás tábor nagy örömére. Az anyag címe Skidmarks, a stílusa leginkább a már befutott Team 17 Overdrive-jára hasonlít: apró, felülnézetből látható autók hajkurásszák egymást eszeveszett iramban. Biztos mindenki látott már az égi csatornákon olyan autós versenyt, ahol mindenféle "Big Foot" és "Earthquake" nevű erőgépek voltak a főszereplők és roncsautókat döngöltek a földbe. Ezek kiegészülnek az ún. buggy típusú verdákkal és valamennyien egy kanyarokkal és buckákkal tűzdelt salakos, homokos, vagy aszfalt pálya startvonalánál sorakoznak fel. 12 különböző stílusú pálya közül választhatunk, 4 féle kocsit versenyeztethetünk és - ez a játék egyik legnagyobb erénye - 1-4 játékossal is játszhatunk (osztott képernyőn, vagy 2 monitoron!). Jó hír az Amiga 1200-es tulajdonosainak, hogy a játékhoz megjelenik egy kiegészítő grafikai lemez, amelyiken feltupírozott autók és pályák vannak - külön az AGA tulajoknak kifejlesztve.

CORE DESIGN



Csak hogy ne legyen könnyű dolgom, még egy RPG játékelőzetes akadt a kezembe, úgyhogy most erőszakot veszek magamon és megpróbálok valami érdekfeszítőt írni olyasmiről, amihez alig konyítok. Az Izometrikus Kalandjátékok Klubjának alapítótagja a Heimdall volt annak idején, melynek második epizódja (Heimdall 2) hamarosan feltűnik a színen a Core Design gondozásában. Az első rész eladási statisztikái minden rekordot megdöntöttek, nem csoda hát, hogy a kiadó ráállította fejlesztőit egy átdolgozott második rész elkészítésére. A programozók beszámolója szerint minden eddigi zavaró hibát kiküszöböltek a játékból, például az eldobott tárgyak nem tűnnek el nyomtalanul, hanem később is felvehetők lesznek, az eddigi unalmas szemtől-szembeni harcok helyett új elemként a mögékerüléses, több irányból, több karakterrel való lerohanás is felbukkan. A gyilkolászáson túl ész is kell majd a játékhoz, mivel az ígéretek szerint a logikai puzzle-k száma többszörösére növekszik, s ezzel egyidőben az ellenséges és saját karaktereink intelligenciája is megugrik. A humor sem fog hiányozni a műből, a szereplők kinézete, mozgása és cselekedetei gyakorta mosolyt fog csalni a játékosok arcára (Amiga).

Cool Spot



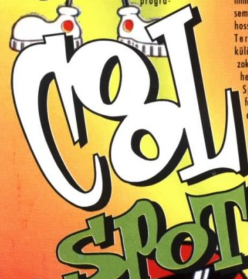
Emlékszik még valaki a 7UP Spot-ra, a meglehetősen szakálas logikai játékra? Az anyag annak idején sem tartozott a nagy durranások közé, mai szemmel nézve pedig kifejezetten gyenge. Egyetlen pozitívuma a jópofán megrajzolt és animált címszereplő, Spot, egy lábakkal és kezekkel ellátott, fölöttébb idétlen mozgású piros korong. Nos, ez a piros korong ismét visszatért a Cool Spot című programban, amiről legnagyobb meglepetésemre kiderült, hogy egy remek kis ugrálós-gyűjtögetős stuff.





Az már a bevezető képsorok megtekintése után nyilvánvalóvá válik, hogy a Virgin programozói ismét nagyot alkottak. Tökéletes grafika, humoros animáció, hangulatos zene - hogy csak a játék legfőbb jellemzőit említsem. Maga a játékmenet amúgy eléggé sablonos, célunk 11 pályán megkeresni és kiszabadítani Spot barátait egy kalitkából. Ehhez persze megfelelő számú érmét kell összegyűjtenünk, ezekért a magasabb pályákon már keményen meg kell küzdenünk. Amúgy nem árt csipkedni magunkat, ugyanis a játékban időlimit is van, tehát sehol sem állhatunk le hosszabb ideig. Természetesen különböző bonuszokat is gyűjtögethetünk, a kis Spot-zászlót felhúzva pedig elhalálozáskor nem kell elölről kezdenünk a pályát. Persze a pályákon nem vagyunk egyedül, egy csomó "vérszomjas szörny" próbál az életünkre törni (pl. fürdőgatyás rákok, elvetemült darazsak stb.). Egy pálya teljesítése után, ha elég sok pénzt gyűjtöttünk össze és gyorsak voltunk plusz életet kapunk. Erre egyébként szükségünk is lesz, mivel a magasabb szinteken eléggé bedurvul a játék. Ha időnk engedi mindig nézzünk szét alaposan egy pályán, ugyanis van néhány jól eldugott hely, ahol egy csomó érmét és bonuszcuccot találhatunk.





Hát igen, ritka jól sikerült anyag ez a Cool Spot. A játékból egyébként van SNES és SEGA verzió is, s bátran állíthatom, ezek semmivel sem múlják felül az Amiga verziót.



Persze most a konzolok rajongói bizonyára hitetlenkedve ingatják fejüket, pedig ezegyszer a Virgin programozói tényleg bebizonyították, hogy Amigára is lehet írni fantasztikusan jó ügyességi játékokat. A game grafikáját fölösleges is méltatnom, elég egy pillantás a fotókra és mindenki meggyőződhet arról, hogy a grafikusok remek munkát véegeztek. A zene szintén telitalálat, a humoros animációkkal és hanghatásokkal együtt remek hangulatot teremt. Apropó, animáció! Talán ez az, ami igazán egyedivé teszi a játékot, ami miatt a Cool Spot toronymagasan kiemelkedik a hasonló ugrálos játékok közül. Hősünkminden mozdulata, az ugrástól egészen az esésig humorosan animált, még többórás játék után is találunk Spot mozgásában valami új elemet, aminek látán majd beesünk az asztal alá a röhögéstől. A játszhatóságra szintén nem lehet egy rossz szavunk se, az első pályákon még könnyedén boldogulhatunk, de a későbbi szinteken már már jóval nehezebbé válik a továbbjutás. Hál istennek a játék elején viszont be tudjuk állítani a nehézségi fokozatot, úgyhogy senkit sem fenyeget az



a veszély, hogy néhány órás játék után abnormálisan nehéznek minősítse a programot és hagyja a fenébe. A stuff talán egyetlen hibája, hogy nincsenek kódok, tehát minden alkalommal az elejétől kell kezdenünk a játékot.

T.J.

ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang/zene	92%
kezelhetőség	92%
kihívás	78%

ÖSSZHATÁS 90%

TESZTELVE: AMIGA 576Kbyte
VERZIÓK: AMIGA

Kapásból öt darab olyan játékot tudnék most felsorolni, amelyek az utóbbi hetekben érkeztek, s egytől egyig a Wolfenstein 3D mintájára készültek. Nos, miután én már láttam ezen játékok mindegyikét, bátran kijelenthetem, a Wolfenstein készítőgárdája, az Id Software alkotta ismét mind közül a legjobbat, mely a Doom nevet kapta. Míg például a Terminator Rampage egy 486-os DX-en is alig döcög, addig a Doom-mal még egy 286-ossal is remekül el lehet szórakozni. Ráadásul a sebességen kívül még grafikailag is messze megelőzi az összes konkurrenciát.

Nehezen elképzelhető - hiszen az már a PC-s "alapműveltséghez" tartozik - de talán vannak olyanok, akikben most e sorokat olvasva felmerül a kérdés: de hát mi is az a Wolfenstein 3D? Nos, nekik röviden a válasz: az első igazi, 3 dimenziós, lövöldözős akciójáték, melyben második világháborús náci hadibunkerekben a fritzeket kellett halomra lőni.

A Doom azonban most nem egy valós történelmi korszakba kalauzol bennünket, hanem képzeletbeli, fantasztikus világokba, köztük a pokolba is. Teszi ezt pedig olyan tökéletesen, hogy az ember megfeledkezik minden másról maga körül, s már csak vérben forgó szemekkel veszi észre, hogy már a hajnali négyet is elütötte az óra. Ez pedig a játék szinte minden tekintetben 100%-ot érdemlő paramétereinek köszönhető, melyek a következők: a már említett csodálatos grafika, mely egy új módszerrel, az ún. sub-lighting technikával készült, mely során a grafika újfajta "megvilágításának" köszönhetően szinte nincs is két azonos szoba. A játékban már nem csak egyetlen szinten mozoghatunk, hanem lépcsőkre mehetünk fel, liftekre állhatunk rá, stb. Az izgalmat számos undorító ellenfél biztosítja, melyek a blaster-ből sztereóban olyan meggyőzően hörögnek, ordítanak, hogy az ember már szinte úgy érzi, ez már a virtual reality.

A nagy elődhöz képest a fegyvereink száma is szaporodott, öklünktől kezdve egészen a rakétákig mindenki megtalálja a kedvére valót. Ezeket persze a játék során először meg kell keresni. Jó muri például a láncfűrésszel szeletelni az ellenfeleket - kár, hogy a közelharcban a mi emberünk is könnyű célponttá válik. Sokszor pont a jobb fegyvereket titkos helyeken, rejtett ajtók mögött találhatjuk, amik ugyanolyan színűek mint a fal. (Ha például egy értelmetlennek tűnő beugrót találunk a falon, jogosan gyanakodhatunk ilyesmire.) A játékmenet egyszerűen fantasztikus. Még soha akciójátékba ennyire nem tudtam beleélni magam. Tüzelhetünk akár fedezékbe húzódva, ablakok mögül, de ha valakinek arra van kedve, lehet Rambo-t is játszani - több kevesebb sikerrel. Trükköket is lehet alkalmazni: például ha néhány rosszfiú egy savas hordó mellett ólálkodik, érdemes néhány golyót a hordóba ereszteni, már csak a falra kenődő szörnyek effektje miatt is. Alattomos tréfa az is, ha a szörnyek egy tömegébe belelövünk, majd mielőtt észrevesznek minket, elbújunk. Ekkor ugyanis előfordulhat, hogy a szerencsétlenek egymásra gyanakodva egymást lövik halomra.

A fegyvereken kívül találhatunk tárgyakat is, többek között az ajtókat nyitó kódkártyákat, sav elleni védőruhát, stb. A szuper hangok egyébként nem csak "illusztrációként" szolgálnak, hanem ha példának okáért egy szörny a hátunk mögül, vagy oldalról akar ránk támadni, a hörgéséről még időben észre vehetjük. Az eddigi ilyen stílusú játékoknál valószínűleg mindenkivel számtalanszor előfordult, hogy eltévedt, s nem találta a kiutat. Ilyen azonban a Doom-nál nem lehetséges, a program ugyanis a bejárt terepeket automatikusan térképezi, amit a Tab billentyűvel hívhatunk le.

A játék talán egyetlen szépséghibája, hogy a küldetések vége felé érve az akció még a legkezdőbb szinten is iszonyúan nehézzé válik. Igaz, miután elhalálozunk, a program csak az aktuális pálya elejére ad vissza, azonban elvesz tőlünk minden fegyvert, s páncélzatot. Az is igaz viszont, hogy erre jó a Save és a Quick-Save opció, tehát ezek használatát felettébb ajánlom. Sajnos még nem volt módom kipróbálni, de a játékot hálózaton is lehet játszani, vagy akár egy NUL modemmel. El lehet tehát képzelni, milyen érzés lehet egy haverral együtt irtani az ellenséget, vagy ha úgy tetszik inkább egymást. Ezt a játékot egyszerűen nem lehet kihagyni!

Vári Zoltán

DOOM



ÉRTÉKELŐ

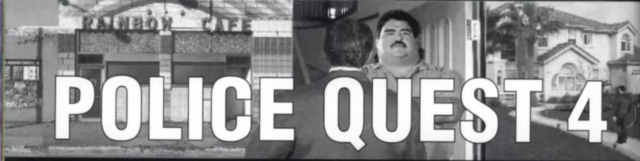
grafika	94%
hang/zene	95%
kezelhetőség	93%
kihívás	90%

ÖSSZHATÁS

95%

TESZTELVE: *PC*

VERZIÓK: *PC*



POLICE QUEST 4

Egy játékban a grafika, a hátterek és a képek ragadják meg először a figyelmet. Eddig gyönyörűen megfestett képekkel, digitalizált és rajzolt hátterek keverdésével, vektorgrafikával, rajzfilmszerű karikatúrákkal találkozhattunk - és most itt egy új próbálkozás, ami a maga nemében tökéletesnek mondható. A Sierra, kihasználva a legújabb technikai vívmányokat, egy Kodak DCS CD-s fényképezőgépbe RAM-ot pakolt, s a RAM-ba mentette ki a fotókat. Miután elkészült úgy 50 kép, a gépet egy PC-re csatolták, s máris a képernyőre varázsolták a szebbnél szebb fotografikákat.

Nos, tömören ez a lényege a PQ 4 teljesen élethű grafikájának. Természetesen nem minden fenékig tejfel: a képeket a mezei 320*200 felbontásban csodálhatjuk, s ez egy csöppet ront az élethűségen. S mindezt tetézi még a környezet egyhangúsága, mert őszintén szólva Los Angeles koszos nyomornegyei, szürke, lerobbant épületei nem nyújtanak valami nagy grafikai élményt, még igazi fotón se. A rajzolt képek minden kis "üres" részére odapingálnak valamit, egyszóval megkomponálják, hogy minden egyes négyzetcentijén legyen valami mozgás, valami figyelemfelkeltő. Éppen ez az ami hiányzik az élethű fotókról: sokszor üresnek tűnnek a képernyők, hiányzik egy fa, egy plakát, vagy egyszerűen egy kis szín róluk. Persze, amikor egy Hollywood-i villához vagy egy bárba keveredünk, akkor van min ámuldoznunk. Egyszóval a játék nagyon (talán túlságosan is) életszagú lett, úgy érzem tökéletesen visszaadja egy L.A.-i zsaru hétköznapjait. A zene és a sztori is ehhez illeszkedik: egyszerűen minden a helyén van. A történet kissé sablonos: gyilkosság gyilkosságra halmozódik, miközben elkeseredetten nyomozunk, és a végén persze a "jófiú" győz. A kezelésről nem hiszem, hogy érdemes különösebben szólni: az ikonok lekerültek a képernyő aljára, az idétlen autózás helyett megjelent a MAP, azaz térkép-ikon, aminek a segítségével közlekedhetünk L.A.-ben. És most következzen egy tömör leírás helyszűke miatt, ugyanis, ha leírnék minden egyes párbeszédet, akkor négy oldal se lenne elég. Tehát a lényeg:

Hétfő: hajnal a sikátorban

Minden egy rendőrgyilkossággal kezdődik. Az áldozat Bob Hickman, a CRASH egység embere, és a legjobb barátunk. Beszélgessünk el mindenkivel a gyilkosság színhelyén, majd kulcsunkkal nyissuk ki a csomagtartót és vegyük ki a táskánkat, majd vizsgáljuk meg közelebbről Bob hulláját. Jegyzetfüzetünkkel kattintsunk a cigarettára, majd a hullára s a táskánkban lévő krétával keretezzük be a cigarettát a hulla mellett, majd magát a tetemet is. Nyissuk ki a kukát, s a benne lévő srác hullájáról készítsünk jegyzeteket, majd a falról a még friss feliratot is jegyezzük le a noteszünkbe. Beszélgessünk el Nobles-szel, aki egy jelentést nyom a kezünkbe, és Julie-val, aki elkészíti a fotókat és begyűjti a bizonyítékokat.



Hétfő: reggel a rendőrségen

Beszéljünk Hal-al, majd üljünk le az asztalunkhoz, vegyük fel a nekünk szóló levelet, amelyben a rendőrakadémiára hívnak be gyakorlatra. A bal fiókból szedjük ki a fotót, a jobból a 3.14-es formulát. Az inventory-ban kattintsunk a noteszünkkel a 3.14-es formulán, mire John kitölti az éjjeli jelentéssel. Nézzük meg közelebbről a fotót, s jegyezzük le a rajta olvasható szót, majd adjuk át Hal-nak a jelentésünket, és Nobles jelentését az éjszakáról. Lépjünk be a computerbe, írjuk be a jelvényünk számát (612), majd a fotón olvasott szót. A "Gang information"-menüben olvassuk el a Rude Boys Get Bail Gang adatait, ugyanis az ő logojukat olvashattuk a gyilkosság színhelyén. Hagyjuk el a rendőrséget, s a két akadékoskodó riportert egyszerűen lökjük odébb.

A halottkémnél mutassuk meg Sherrynek a jelvényünket, majd beszélgessünk el Russ-szal, az asszisztenssel, majd Sammel, a halottkémmel. Vegyük magunkhoz a két hulla személyes cuccait, majd keressük fel Bob Hickman feleségét. Kopogjunk be, és beszéljünk Valerihez, a kislányhoz. A házban adjuk át Katherinnek Bob személyes holmiját, mire egy golyóálló mellénnyel ajándékoz meg. Kérdezzük ki Bob drog,- és alkoholproblémájáról, mire Katherin sírva kirohan. Ezután beszélgessünk Valerivel, aki megemlíti a szekrényt, ahol apja ruhái vannak. Nyissuk ki, s vegyük ki a tablettás üveget Bob kabátzsebéből.

Nézzünk el a rendőrakadémiára, vegyünk magunkhoz egy 13.5.1-es formulát, adjuk oda Bertnek a pénztárcánkkal együtt, aki cserébe egy csomag lőszert és egy fülvédőt ad. A lőtéren tegyük fel a védőt, majd lövöldözzünk a táblákra, s ha kiürül a tár, cseréljünk.

Dél L.A.-ben, ahol a gyilkosság történt, keressük fel a boltot, vegyünk egy almát és egy üveg ragasztót (ne felejtsünk el fizetni). Most keressük fel a két rappert a kiégett ház előtt, mutassuk meg a jelvényünket és beszélgessünk el az állóval, addig, amig nem ismétli önmagát. A kiégett házban vegyük szemügyre az összelövöldözött falat, s kis késünkkel lazítsuk ki mind a 16 lyukat, a golyókat gyűjtsük egy nejlonzacskóba. Sétáljunk el a piros kerítésig, ahol egy kislány játszik. Mutassuk meg a jelvényünket, majd adjuk oda neki az almát, mire elmondja, hogy ő Bobby, a szemetesben talált hulla testvére. Keressük fel a házukat (jobbra), mutassuk meg Mrs. Washingtonnak a jelvényünket, adjuk át fia megmaradt holmiját, majd beszélgessünk el vele.

Irány vissza a rendőrség, tűzzük ki ID kártyánkat (nem a jelvényt), hogy felengedjenek, majd liftezzünk a "B" szintre, az alagsorba, s adjuk oda Julie-nak a ragasztót, és a tablettákat. Irány a 4. emelet, ahol adjuk oda Teddynek a falból kiszedett golyókat és kérjük meg, hogy tárolja a polcon (shelf storage). Irány az irodánk, vegyük fel a csörgő telefont. Emmo, a Rapper hív randevúra a kiégett ház elé... Mentsünk állást, s induljunk. Szélsebesen akasszuk magunkra a golyóálló mellényt, majd bújjunk le a kocsi mögé. Araszoljunk a csomagtartóig, nyissuk ki a kulcsunkkal, bukjunk le mögé, töltsük meg fegyverünket és likvidáljuk a rosszfiúkat, akik az épületből lődöznek.

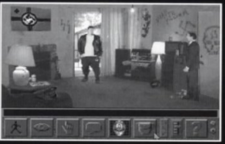
Kedd: ismét egy rendőrgyilkosság

Vegyünk ki a fiókból egy 3.14-es formulát, töltsük ki az éjjeli jelentéssel, adjuk át Halnak és beszélgessünk el vele. Ismét egy gyilkosság történt, méghozzá Yo Money házánál Rene Garciát ölték meg, aki szintén rendőr volt. Nézzünk le az alagsorba, ahol visszakapjuk a fegyverünket, és beszélgessünk el Julie-val.

Yo Money házánál jegyezzük le a noteszünkbe az udvaron található nyomokat, majd a ház előtti bokorba nézzünk be, s egy piros női cipőre lelünk. Kopogjunk be, villantsuk fel a jelvényünket, majd odabent a cipőt mutassuk Yo Money barátnőjének, és Yo Money-t kérdezzük ki az ellenségeiről, mire a Dennis Walker nevet említi. Amikor csörög a telefon, s nem látnak, csenjük el a cigarettát a hamutálból.

Nézzünk el a halottkémhez, és kérdezzük ki Samet Rene hullájáról. A rendőrségen töltsük ki a 3.14-es formulát, adjuk át Halnak, majd lépjünk be a terminálba és a Hate Crimes pontba írjuk be a Walker nevet, mire megtudjuk az illető









címét. Dél L.A.-ben beszélgessünk el La Sondraval, Bobby húgával, aki megemlíti, hogy egy piros ruhás nőt látott a gyilkosság éjszakáján a Mini Market környékén. Kopogjunk be Dennishez, mutassuk meg a jelvényünket, majd bent a kis náci tanyán ismét beszéljünk vele, de semmit se értünk az ordító magnó miatt. Mialatt kikapcsoljuk, Dennis megszökik, s a barátnője megtámad egy késsel. Kapjuk elő a fegyvert, állítsuk le, beszéljünk hozzá amig letérdel, majd bilincseljük meg.

Nézzünk vissza a rendőrségre, nyugtassuk meg Garcia anyját, majd vegyük ki az értesítést Bob temetésének időpontjáról. Ugorjunk el Hickmanékhez, beszélgessünk el Katherinnel, majd menjünk ki. John automatikusan a Short Stop rendőrbárba megy, ahol barátaival találkozik. Vegyünk fel egy pár sósperecet, beszélgessünk egy kicsit, majd megérkezik felettesünk, s közli, hogy másnap reggel a megyei biróságon várnak.

Szerda: a bíróságon

Feleljünk sorban az újságírók és ügyészek kérdéseire, majd amikor Dennis Walker valamire készül ellenünk, a fegyverünket szegezzük rá, beszéljünk a fejével, s amikor már előttünk térdel, bilincseljük meg. A rendőrségen töltsük ki a 3.14-es formulát a Dennis-üggyel, adjuk át Halnak s beszélgessünk el vele. Egy hullát találtak az éjjel a Griffith-parkban. Térjünk be az akadémiára egy kis gyakorlatra, de most a 3.5-ös formulát töltsük ki. Keressük fel a halottkémet, beszélgessünk vele az újabb eredményekről s az új, Griffith-parki hulláról (Jane Doe a neve, de a további adatai ismeretlenek). Menjünk el az elhagyott kocsik telepére, mutassuk meg a jelvényünket az ablaknál ülő fickónak, beszélgessünk vele, mire megkapjuk az aznapi kódot. A telepen mondjuk be a kódot az őrnek, aki odaenged Rene elhagyott kocsijához. A két ülés között egy újságkivágást találunk, ami a Bitty Kitty bár és a 3th Eye Theater hirdetését tartalmazza.

Nézzünk el Griffith-parkba, adjuk a kutyusnak a pereceket, majd vegyük szemügyre a körbeszalagozott részt a fa körül. Túrjunk a földbe, a talált csontot tegyük egy nejlonzacskóba, majd irány a halottkém. Adjuk át a csontot, majd kérdezzük ki a legújabb hulláról, arról a férfiról, akit egy autóban találtak a Hollywood és Vine Street környékén.







Menjünk a bárhoz (Hollywood és Vine utca kereszteződés), beszélgessünk az utcán álló fiúval, menjünk be a Bitty Kittybe (a nyitvatartást nézzük meg az újságkivágáson), mutassuk meg Electrának a jelvényünket, majd beszélgessünk vele. Mutassuk meg neki a Yo Money házánál talált cipőt, mire megemlíti, hogy egy bulira hívtak oda lányokat, de Barbie többet tud. Kérdezzük ki Barbie-ról, majd gyűjtsuk meg a cigijét és hagyjuk el a bárt. Kint vegyük fel a kocsinkról a letört visszapillantót, térjünk vissza a bárba, mutassuk meg a jelvényt Barbie-nak, beszélgessünk vele, majd a cipővel is hozakodjunk elő. Mielőtt véget érne a nap, nézzünk be a bár melletti zeneboltba, kérdezzük ki a tulajt az elhagyott járőrkocsiról a Vine Street környékén.

Csütörtök: az utolsó nap

- Ugorjunk be a halottkémhez, kérdezzük Samet az új eredményekről. A rendőrségen beszélgessünk Julie-val, az irodánkban töltsük ki a 3.14-es formulát a legújabb fejleményekkel, s adjuk át Halnak. Nyissunk be felettesünkhöz, s beszélgessünk vele a fejleményekről.

Irány az elhagyott kocsik telepe, mutassuk be a jelvényünket, kérjük ki az aznapi kódot, s a telepen mondjuk be az őrnek. A kocsi rendszámát közelebbről is vizsgáljuk meg (ebben találták a legutóbbi hullát), s írjuk le pontosan. Térjünk vissza irodánkba és a terminálból kérjük le a DMV-pontot és adjuk be a rendszámot. Kiderül, hogy a kocsi a helyi orvosi rendelőben dolgozó Luella Parkeré. Keressük fel a rendelőt, mutassuk meg Nora-nak a jelvényünket, majd Luella irodájában vegyük fel a kazettát és az aktákat. Nézzük meg a neveket az aktákon, majd kérdezzük ki Nora-t még egyszer. Menjünk el ismét a Bitty Kitty-hez, s nézzünk be az itt lévő zeneboltba, adjuk oda az árusnak a kazettát és cserébe vegyük el a dobütőket. Térjünk be a Bitty Kittybe s kérdezzük Barbie-t Luelláról.

Irány a 3th Eye Theater, ahol a Luella aktáiban is szereplő Thurman dolgozik. Mutassuk meg a jelvényünket, beszélgessünk vele, mire beinvitál. Beszélgessünk el vele Luelláról, fogadjuk el a kávét, majd menjünk be a nézőtérre és üljünk le. A rövid álom után menjünk el Dél L.A.-be, s vegyük fel a kötelet a kiégett háznál lévő zsákokról. Keressük fel a kutyust a Griffith-parkban, dobjuk rá a kötelet, mire elvezet bennünket egy gyanús sikátorba...

A táskánkból szedjük ki a feszitővasat s törjünk be vele a házba. Bent a sötétben vegyük elő zseblámpánkat és a fényénél keressük meg a faajtót, feszitsük fel a kis késünkkel a zárat. Lépjünk be, majd mielőtt felmennénk a lépcsőn, készitsünk egy házi periszkópot a tükör, a dobütő és a ragasztó segitségével. Nézzünk be vele a félig nyitott ajtón, s amikor nincs veszély (kutya), lépjünk be. Menjünk át a hallba, s az utunkba álló kutyát altassuk el a Bobnál talált gyógyszerekkel. Menjünk a lakószobába, nyissuk ki a szekrényt, emeljük fel az aljában lévő lábtörlőt, nyissuk ki a rejtekajtót és menjünk le. A szinházba jutunk, ahol egy nő ájultan ül egy székben. Vele nincs mit kezdeni, nézzünk ki inkább az előtérbe, emeljük le a pultról a Coke-s dobozt, vegyük ki belőle a kulcsot. Térjünk vissza a nézőtérre, ahol éppen egy idegen vonszolja magával az ájult nőt a bal ajtón át. Ez zárva van számunkra, csak a jobb oldalin mehetünk be a kulccsal. A kapcsoljuk be a lámpánkat, mire egy őrült leüt minket. Az idegen ház halljában ébredünk a kutya őrizete mellett. Vegyük ki az ágy alól a labdát, dobjuk ki az ablakon, mire a kutya utána ugrik. Nézzünk be a konyhába, vegyük ki a hűtőben lévő levágott fejből az öngyújtót, s tegyük el a fürdőszobába a hajsprét. Nincs más hátra, mint összeszerelni egy házi "tűz-spray-t", s a hálószobában a pszichopatát lefújni...

Röviden és tömören ennyi lett volna a PQ 4. Egy szerény Endsequence - és akár el is felejthetjük a programot. Arra mérget merek venni, hogy kétszer senki sem fogja végigjátszani... de egyszer elmegy. Most jön a leírás legnehezebb része: az osztályozás. A fotókat, a valós helyszinek képeit nem igazán tudom, hogyan lehetne reálisan értékelni...

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika	82%
hang/zene	80%
kezelhetőség	85%
kihívás	65%

ÖSSZHATÁS
78%

TESZTELVE: *PC*
VERZIÓK: *PC*

A KASTÉLY

TIPPEK & TRÜKKÖK



Nagy várakozás előzte meg a '93 decemberében az 576 KByte gondozásában megjelent, az utóbbi évek egyik legnagyobb terjedelmű és legszínvonalasabban kivitelezett számítógépes játékát, A KASTÉLY-t. A produkció óriási űrt tölt be a hazai Commodore 64-es tábor színvonalas programmal való ellátásában. Magyar nyelvű kalandjáték, 3 lemezen, díszdobozban, 16 oldalas komplett novellával ellátva - ez az amire évek óta vártak a 8 bites gép hazai szerelmesei.

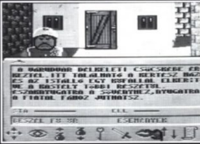
Bizonyára sokan felkapják a fejüket annak hallatán, hogy Commodore 64-re magyar nyelvű kalandjáték jelent meg az ezredforduló előestélyén. A meghökkenésnek két indoka is lehet: egy pesszimista és egy optimista. A hitetlenek szerint a C64 csillaga leáldozóban van, ezért elkésettnek tartják az ilyen és hasonló programok megjelentetését. A derülátók szerint, mint amilyen az 576 KByte stábja is, igenis szükség van a hazánkban több mint félmillió példányban elterjedt 8 bites gép és felhasználóinak támogatására. Gondoljunk csak arra, hogy hányan vannak olyanok, akik nem értik a számítógépes játékok gyakorta túlbonyolított angol vagy német nyelvezetét, és ezért csak vért izzadva tudnak az egyébként szórakoztatásra kitalált programokkal játszani. Ezt a problémát igyekszik feloldani a KASTÉLY.

A játékhoz mellékelt novellából kiderül, hogy a feladatunk nem lesz gyerekjáték. Földönkívüli, sátáni erők garázdálkodnak a többszáz éves Tralinen-Kastélyban, rettegésnben tartva a környező falvak lakóit. Az évezredes álmából felébredt Sátán sorra szedi áldozatait - a vérre szomjas fenevad étvágya kielégíthetetlen, a békés lakosság élete van veszélyben. Négy kalandor (egy országjáró pap, egy ügyeskezű varázsló, egy mindenre elszánt tolvaj és egy az igazságtalanság ellen fellázadt katona) a sors akaratából pont egy napon érkezik a átok sújtotta falvak egyikébe, ahol mikor tudomást szereznek a szörnyű eseményekről, nomeg a busás fejpénzről, azonnal jelentkeznek a feladatra. Innentől lépünk be mi is a cselekménybe, mint a 4 lehetséges szereplő közül kiválasztott karakter valamelyike, és rajtunk áll vagy bukik a falvak pusztulása, avagy felszabadulása az átok alól.

Azok kedvéért, akik megvásárolták a produkciót, de még nem vergődtek a kalandok végére, következzen néhány tipp a kezdéshez. Előre jelezzük, hogy a program végigjátszása a márciusi és áprilisi 576 KByte-ban jelenik meg, úgyhogy aki végképp nem tud zöld ágra vergődni vele, az legyen türelemmel még egy hónapot.

- Kezdjük rögtön a legfontosabb dologgal, ami nem igazán derül ki a kézikönyvből: a varázslással. A varázslásról kaphatunk egy nem túl vérbő infót a paptól, ha beszédbe elegyedünk vele. Tőle csak annyit tudhatunk meg, hogy néhány komponens és varázsige kell a mágiához. Hókusz-pókuszt egyébként csak két szereplővel lehet előidézni: a pappal és a varázslóval (szép lenne, ha pont vele nem lehetne). A varázslatok egyik fele csak a varázslónál másik fele pedig csak a papnál működik, tehát ha az alább leírt módon nem jön össze a dolog az emiatt van. Minden sikeres próbálkozásról egy rövid kiírással tájékoztat a program. Nna, konkrétan úgy néz ki a dolog, hogy rákúszunk a 'használ'- ikonra és lenyomjuk a RETURN-t vagy a joy tűzgombját. Ezután kiválaszthatjuk a varázseszközt (ez a varázslónál egy könyv a papnál pedig a kereszt). Végül pedig ki kell választani a már említett komponenst. Ezek, azt hiszem könnyen felismerhetők a nevükről például lónyál, egérszőr, stb.





- Lehetőség szerint mindenkivel beszéljünk. Néha egészen hasznos dolgokat hallhatunk.
- A vámpírt érdemes rögtön a játék elején hidegre tenni, hátha később még bajunk lesz vele. Azt mindenki találja ki, hogy hogyan lehet eltávolítani a játékból.
- A pap egészen jó fegyverforgató fickó, érdemes kipróbálni.
- Némelyik ellenféllel jobb, ha nem kötekszünk, különben megcsodálhatjuk a csodálatos végképernyőt és utána jöhet a legutolsó állás betöltése.
- Nem feltétlenül kell elhinni azt, amit a szereplők mondanak.
- A gróftól nagyon fontos dolgokat lehet megtudni.
- A tolvajjal játszva nem mindig a harc a megoldás, lehet, hogy van kerülőút is.
- A szentélyből ha csak úgy egyszerűen kijövünk, egyből meghalunk. Lehet hogy elfelejtettünk letenni valamit ?
- A kódszavakat, amelyeket menet közben kérdez a gép, gondosan írjuk be, mert tévedés esetén a program leáll. **FIGYELEM! A magyar nyelvtan szabályai szerint az "a" és az "az" névelők is szavak, ne hagyjuk ezeket se figyelmen kívül.**



ALONE IN THE DARK 2

Végre ismét egyedül lehetünk a sötétben az Infogrames jóvoltából, hiszen megjelent a tavalyi év egyik legsikeresebb kalandjátékának, az Alone in the Dark-nak a folytatása. Igaz a főcím a második részre már nem annyira találó, mivel az első résszel ellentétben itt már nem leszünk annyira klausztrofóbiásak, s maga a hangulat sem annyira sötét, hiszen előfordulnak már vidámabb, és humoros jelenetek is.

Aki esetleg nem ismerné az első részt, annak elmondom, hogy a játék azzal nyerte el - azt hiszem - mindenki tetszését, hogy a 2D-s, hagyományos háttérgrafikákba, 3D-s polygonos grafikájú szereplőket, és objektumokat helyeztek. Ezek után már csak változtatni kellett a "kameranézeteket" s a végeredmény olyan lett, mintha egy film főszereplőjévé váltunk volna. Nos, a programozók azt ígérték, hogy a második rész mindenben felül fogja múlni a nagy elődöt, amit úgy tűnik, be is váltottak. A végső verzióban megközelítőleg 250 háttérgrafikát, és 300 object-et találhatunk. Sok munkát fektettek a program 3D-ért felelős rutinjainak a fejlesztésébe is, így minden animáció sebessége a háromszorosa lett az előző részhez képest. Ezt a növekedést pedig a figurák jobb kidolgozására fordították. Minden szereplőnek még a közeli arca is elviselhető látványt nyújt, s valamennyi figurának egyedi karaktere van. A sebességnövekedés ezen kívül abból is észrevehető, hogy néhány résznél a program akár egyszerre hét figurát is tökéletesen mozgat a képernyőn. Ráadásul a szereplők grafikáján kívül, a mozgatásuk is rendkívül eltalált, s minden karakternek más és más. A féllábú kalóz sántikálva lépked, a kuktáknak ide-oda billeg a satyesza, a részeges gazfickó pedig mámorosan dülöngél. Sőt, egy üveg whisky benyakalásával még mi is berúghatunk. (Érdemes megnézni az effektet.) A még tökéletesebb hatás érdekében a programot néhol 2D-s animációk is tarkítják, mint pl. madarak reppennek fel a bokrokból, vagy mint a játékban lévő robbanások, melyek a 3D-vel kombinálva fantasztikus hatást produkálnak. A program egyébként megjelenik CD-ROM-on is, de sajnos még nem tudom, hogy mennyiben fog eltérni a lemezes verziótól. Az minden esetre biztos, hogy a játékban mesélt történeteket majd animált jelenetekben követhetjük nyomon, míg a lemezes verziónál csak néhány állóképet csodálhatunk meg.









A játék története most nem egy H.P.Lovecraft művön alapszik, viszont a főszereplő ennek ellenére most is Edward Carnby, a magándetektív. Ezúttal nem választhatjuk szereplőnek Carnby szebbik nemből való társát, Emily Hartwood-ot, azonban néhány résznél majd átvehetjük a kiszabadítandó kislány, Grace Saunders irányítását. A játék irányítására most nem térek rá, ugyanis egyrészt szinte teljesen megegyezik az előző résszel, másrészt rendkívül egyszerű és magától értetődő.

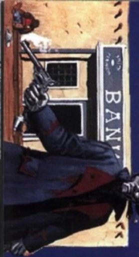
1924 december 22-t írunk. Carnby egy segélykérő levelet kap öreg barátjától, Ted Striker-től. Hogy milyen ügyben? Mint azt az intro-ban láthatjuk, Striker megpróbál behatolni egy gyanús banda villájába, a kaliforniai Hell's Kitchen-be, hogy kiszabadítsa a fogvatartott Grace-t. Striker akciója azonban kudarcba fullad. Grace tehát továbbra is a többszáz éves kalózok s főnökük Félszemű Jack, és a voodoo mestere, Elizabeth Jarret, a boszorkány kezében marad. A banda a kislányt az utolsó áldozatnak akarja felhasználni, mellyel a boszorkány mindnyájuk számára biztosítaná a halhatatlanságot. Carnby-nak tehát lépnie kell, dehát nézzük hogyan meséli ezt el ő maga:

Két nappal a levél érkezése után érkeztem Hell's Kitchenhez. Mivel tudtam már, kikkel állok szemben, a behatolásnak egy radikális módszerét választottam: miután az őr bement a fülkéjébe jelezni a háziaknak a jövetelemet, letettem a kis csomagomat a kapu elé. Pillanatokon belül hatalmas robbanás rázta meg a vidéket. Belépve a kapun észrevettem, hogy a portás csak elkábult a légnyomástól, és már éledezik. Még úgy, kábultan, gyorsan a másvilágra küldtem néhány ökölcsapással. Magamhoz vettem a géppisztolyát a hozzá való tárral együtt, majd az italosflaskáját is felpakoltam. A robbanásra persze felfigyelt a többi bandatag is, s ketten már el is indultak felém. Nem haboztam tehát, géppisztolyommal néhány sorozatot engedtem beléjük. A ház kapuját még őrizte két gazfickó, de őket jobbnak láttam békén hagyni. A bejárattól nem messze egy szobor állta el az utamat, hogy bejussak a kertbe. Összeszedtem minden erőmet, és odébbtoltam a hatalmas követ. A bokrok között hamarosan újabb nehézfiúkkal találkoztam. Miután megszabadultam tőlük, néhánynál érdekes dolgokat találtam. Az egyiknél például egy könyvet, míg a másiknál egy fényképet, melyen a ház urai álltak egy kripta előtt. Tovább bolyongva a labirintusban találtam egy horgot, attól nem messze pedig négy kőlapot, mindegyiken a franciakártya egy-egy ábrájával. Ráléptem a káróval jelölt lapra. Hirtelen egy kis katakombába zuhantam. Lent egy figura próbálta elállni az utamat, tehát gyorsan megszabadultam tőle. Egy félbetépett füzetre, és egy öreg ládára lettem figyelmes. Miután ez utóbbit odébbtoltam, egy kártyát találtam alatta. Eközben a folyosó túlsó végében egy oltár jött elő a földből. Azonban megjelent egy szellem is, mely miután néhány golyót beleeresztettem, egy kalózkardot hagyott maga után. Ezután támadt egy ötletem: a kártyát az oltárra helyeztem, s máris hallottam, hogy a folyosó másik végén kinyílt a csapóajtó, tehát felmásztam. Fent rögtön egy kötélre leltem, azonban a hátam mögött egy újabb fickó ólálkodott. Miután őt is likvidáltam, tovább haladva az egyik folyosón életre kelt ágak hadonásztak felém. Elővettem a kardom, s utat vágtam magamnak. A folyosó végén, a kriptánál egy dagadt pali próbált feltartóztatni a géppuskalábával, de sikertelenül. Hullája nyomán egy ujságpapír maradt hátra. Ugyanitt még találtam egy újabb üveg italt. Ezután odaálltam a kripta elé, rákötöttem a kötelet a horogra, amit aztán felhajítottam a kripta tetején lévő szobor karjára. Meghúztam a kötelet, s a kripta ajtaja máris nyitva állt.

Elindultam le, a sötétbe. A létra azonban nem ért le teljesen a barlang aljáig, így le kellett ugranom. Majdnem beleestem egy szakadékba, de szerencsére csak néhány tárgyamat - köztük a fegyvereimet - ejtettem le. A barlangban találtam egy 5 centest, egy kurblit, és egy papírzacskót, néhány lépés után pedig rábukkantam Striker barátom holttestére is. A hulla mellett megtaláltam Striker füzetének másik felét is, valamint Striker pipaszurkálóját. Mivel a létrát már nem értem el, csak a barlangban lévő vasajtón folytathattam utamat, ami viszont zárva volt. Egy régi trükköt alkalmaztam: az újságot becsúsztattam az ajtó alatt, a pipaszurkálóval pedig kilöktem a belül lévő kulcsot. A kulccsal kinyitottam a zárat, így a villa pincéjébe jutottam. A pince túlsó felében viszont egy újabb őr ült, én pedig ott álltam fegyvertelenül. Észrevettem egy kart, melyről egy újabb ötletem támadt: odaálltam a kartól balra, majd felfújtam a papírzacskót. úgy helyezkedtem, hogy az őr jobbról hallja meg a durranást, majd kipukkasztottam a zacskót. Az őr elindult jobbra, ekkor én megnyomtam a kart, mire a plafonról leereszkedő hordó kilökte az őrt a szakadékba. Magamhoz vettem a szerencsétlen puskáját, majd használtam a kurblit a régi órával, minek hatására egy átjáró vált láthatóvá. Találtam még némi muníciót, majd beszáll-







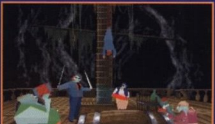
tam a liftbe.

A ház alagsorában egy harmonikás fazon lövöldözött rám. Gyorsan végeztem vele, s felvettem a műkezét, egy horgot. A következő teremben találtam egy sulykolót majd benyitottam a lőtérre. A gazfickók persze rögtön engem szemeltek ki céltáblának, tehát minél hamarabb megszabadultam tőlük. Felvettem az asztalról a municiót, majd a céltáblákkal kezdtem foglalkozni. Ezeken ismét a franciakártya színeit fedeztem fel. A káró egyszer már bevált, tehát mindet arra a színre fordítottam. Egy újabb ajtó nyílt ki, s egy újabb alakot kellett likvidálnom. Az ajtó mögött ismét hordókat találtam, s egy szerkezetet a falon. Bedobtam a gépbe az 5 centesemet, ami hamarosan két zsetont dobott ki. Felvettem a whisky-t a polcról s visszatértem a lőtérre, ahol most egy részeges fickó támasztotta a falat. Leraktam elé a whisky-t ami meg is adta neki az utolsó löketet. Felvettem a zsákját, amiben egy télapó ruhát találtam. Magamra is öltöttem a ruhát, így felérve a házba a kukta azt hitte én vagyok a mikulás, s nyugodtan elsétált mellettem. A hallban egy szoborra figyeltem fel, melyről levettem a koronát. A szobor előtt csak a fehér köveken lehetett átmenni, ezt azonban már későn vettem észre, s a szobor utánam hajította a vasvilláját. Gyorsan befutottam a konyhába, s beálltam a szakács mögé, így a villa az ő életét oltotta ki. A konyhából felvettem a bort, és a mérget, amit rögtön össze is vegyítettem. Az asztalon találtam egy kis kaját, s egy palacsintasütőt, amit kiváló fegyverként hasznosítottam. A hallban az egyik zárt ajtón egy kémlelőnyílást fedeztem fel, mely előtt felmutattam az üveg bort. A számításom bejött, s a bent lévők hamar el is vették az italt - vesztükre. A méreg gyorsan hatott, s miután a két szerencsétlen előtámolygott, nyomban holtan rogytak össze. Ezalatt azonban megjelent valahonnan egy harmadik fickó is, akivel viszont meg kellett küzdenem. Az ajtó mögött egy zenegépet találtam, melybe bedobtam a zsetonjaimat. Az egyik hatására egy ajtó nyílt ki, mely mögött egy golyóálló mellényt, egy rossz géppisztolyt, s egy hozzá való tárat találtam. A másik zsetonnak azonban látszólag semmi hatása nem volt. Kis vizsgálódás után viszont egy kis lemezdarabot fedeztem fel a földön. Ezután felmentem az emeletre.







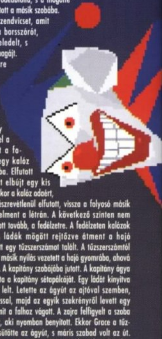


Egy újabb pasast kellett kinyírnom, majd a folyosón keresztül a biliárdterembe nyitottam be. A játékos kedvű pasas fair volt hozzám, s a biliárdasztalon keresztül egy kis pisztolyt csúsztatott oda nekem. A fickónak azonban ez lett az utolsó párbaja. A hullája után egy hegyes végű sétapálca maradt hátra. A hátsó polcokon találtam egy könyvet, s egy fél pergament. A folyosóról nyíló következő szobában megtaláltam a pergamen másik felét, amelyet azonban két kardozó kéz őrzött. Ezektől a sétapálca segítségével tudtam megszabadulni. Az egyesített pergamenben egy relytett utalást találtam, melyt követve felhelyeztem a koronát, az ugyanebben a szobában található női szoborra. Ezek után beléptem Elizabeth voodoo oltárához, mely előtt egy amuletet találtam. Megpróbáltam felvenni, de ekkor valami varázslat felrepített a második emeletre.

Itt is egy oltár előtt találtam magam, s a földön egy újságpapír hevert. A folyosóra kilépve egy akrobata stílusú fickó akart végezni velem, de eredménytelenül. Ő egy gránátot hagyott maga után. A folyosón egy kis ládában végre egy működő géppisztolyra leltem. A raktárhelységbe érve egy maffiózó kinézetű alak kezdett el lövöldözni rám. Vele is végeztem, majd felvettem az utána maradt kulcsot. A kis lemezemet ráillesztettem a játékdobozra. Hatására egy bohócfej ugrott elő, s egy pompon esett le a földre. Felkerestem azt a szobát, ahol azelőtt Grace-t tartották fogva. Itt egy harlequin próbálta elállni az utamat. Jobbra egy újabb ajtót pillantottam meg, mely mögött veszélyes kobrákat vettem észre. Fogtam a pompont, s behajítottam a szobába. A bohóc ekkor elindult a pomponért, így a kígyók őt marták meg. A kígyók szobájában egy nyílás keltette fel a figyelmem. A biztonság kedvéért lehajítottam a gránátomat, majd lemásztam. Visszajutottam az első emeletre, oda, ahol egy rakás gazfickó ünnepelte a karácsonyt. A gránát úgy tűnik nem végzett tökéletes munkát, ugyanis néhányan életben maradtak. Túl sokan voltak, ezért gyorsan leakasztottamn a karácsonyfáról egy piros díszgömböt, s inkább elmenekültem. Felsiettem az emeletre, ahol a biliárdteremben bedobtam a piros golyót a szoba közepén lévő furcsa játékba. Hatására az egyik könyvespolc eltolódott, s egy ajtó vált láthatóvá. Kinyitottam a kulcscsal, majd beléptem. A sötétben az orromig sem láttam, s mire világosság gyúlt, már késő volt, ugyanis egy bezárt cellában találtam magam. A rácson kívül Félszemű Jack-et, és Grace-t pillantottam meg. Jack - gondolván hogy nekem már úgyis mindegy - elmondta élete történetét, hogyan szerezte a hajóját a hajó eredeti kapitányától s lett kalóz, majd vadnyugati bandita, hogyan találkozott össze Elizabeth-tel, végül hogyan telepedett le hajójával itt Hell's Kitchen alatt egy barlangban. Már épp végezni akart velem, amikor Grace valamerre elcsászkált. Mialatt ő Grace után ment, én a horoggal kinyitottam a cellám ajtaját. Sajnos azonban nem sokáig jutottam, a bejáratnál ugyanis Elizabeth-tel futottam össze, aki egy ördögi varázslatot bocsájtott rám. Jack hajójának aljában eszméltem, a kezeimnél kibilincselve. Utolsó reménységem Grace maradt, aki mellettem feküdt. Kértem, hogy próbáljon meg kiszabadítani.

Grace felállt, s az egyik fal tövében lévő deszkapalánkot odébbtolta, s a mögötte lévő lyukon átjutott a másik szobába. Ott felvette a szendvicset, amit meg is evett, a borsszórót, majd a madáreledelt, s megetette a papagájt. A papagáj erre néhány hasznos információt mondott neki. A falon egy ábrán észrevette, hogy hogyan juthat fel a házba. Kiment a folyosóra, ahol egy kalóz eredt a nyomába. Elfutott balra, majd ott elbújt egy kis mélyedésben. Mikor a kalóz odaért, a háta mögött észrevétlenül elfutott, vissza a folyosó másik végébe, s ott felment a létrán. A következő szinten nem időzött, felmászott tovább, a fedélzetre. A fedélzeten kalózok mulatoztak. A ládák mögött rejtőzve átment a hajó baloldalára, s ott egy tűzszerszámot talált. A tűzszerszámtól nem messze egy másik nyílás vezetett a hajó gyomrába, ahová le is ereszkedett. A kapitány szobájába jutott. A kapitány ágya mellett megtalálta a kapitány sétapálcáját. Egy ládát kinyitva egy kis ágyúra lelt. Letette az ágyút az ajtóval szemben, megtöltötte borssal, majd az egyik szekrényről levett egy kristályvázát, amit a falhoz vágott. A zajra felfigyelt a szoba előtt posztoló őr, aki nyomban benyitott. Ekkor Grace a tűzszerszámmal elsütötte az ágyút, s máris szabad volt az út. Felvette az őr csengettyűjét, s átment a hajó konyhájába. Felvette az asztalon heverő csirkelábat, majd megrázta a csengettyűt. A csilingelésre leérkezett az étellift, Grace tehát gyorsan bemászott.



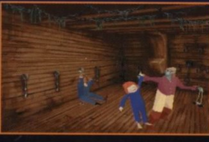


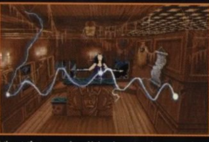
A liftben talált egy kulcsot, amellyel fenn, a ház konyhájában kinyitotta a szekrényt, s kivette belőle a melaszt, és a jeget. Amint kilépett a konyhából, egy rosszfiú rögtön észre is vette, ezért visszafordult, s gyorsan lerakta a jeget a földre. Miután



üldözője egy nagyot vágódott a földön, Grace felment az emeletre. Ott ismét üldözőbe vette egy alak, kinek az útjába a melaszt öntötte ki. A fickó beleragadt a szirupba, tehát Grace folytathatta útját a biliárdterembe. A biliárdasztal nyilásából egy újabb zseton került elő. Ezután átment Jack szobájába. A pipereasztalról a pálcával egy könyvet, és egy kulcsot sikerült lepiszkálnia. Ezután átment az oltárhoz, s lerakta az oltár elé a pálcát. Ekkor valamilyen újabb varázslat történt, mindenesetre Grace a hallban találta magát a kissé átalakult pálcával. Visszament a konyhába, ahol az újabb őrt szintén a jég segitségével tette ártalmatlanná. Ezután ismét csengetett, s visszatért a hajóra.

A hajón azonban őt is elfogták, de miután visszahozták a cellába, sikerült a kulcsot mellém dobnia. Nagy lendületet vettem először balra, majd a jobbkezemmel sikerült elérnem a kulcsot. Kinyitottam a bilincset, s néhány ütéssel a túlvilágra küldtem a Grace-re vigyázó gazembert. Magamhoz vettem a kardját, amivel lekaszaboltam a következő szobában ólálkodó kalózt, a folyosón pedig egy újabb kalózt. Ez utóbbitól egy pisztolyt, és egy kanócot vettem el. A folyosón a szemben lévő ajtón keresztül a hajó kovácsműhelyébe jutottam. Miután likvidálltam az újabb két kalózt, felvettem az asztalról a csipőfogót, az egyik sarokból egy kulcsot, a tűzhely mellől pedig az izzó piszkavasat. Ezután kimentem, s a folyosón balra fordultam, ahol egy újabb ajtó nyilt jobbra. Ez azonban zárva volt, tehát elővettem a kulcsot. A hajó lőporraktárába értem, tehát rögtön világos volt, hogy lőfegyvert semmiképp sem használhatok.





Elővettem tehát a kardomat, s azzal kaszaboltam le a raktár őrzőjét. Magamhoz vettem a hulla lőporos hordóját, majd elindultam a folyosó túlsó végébe. Ott a szemen lévő szobában egy kalóz kinyirása után némi pisztpolygolyához jutottam, amihez egy újabb mordályt a folyosóról jobbra nyiló szobából, a pincemester kinyirása után szereztem. Az italraktárban azon kívül két páncélinggel is gazdagabb lettem. (A második megszerzéséhez egy hordót odébb kellett tolnom.) Miután visszatértem a folyosóra egy újabb kalózt kellett leküzdenem, majd felmásztam a következő szintre.

Egy újabb folyosóra értem, ahol először viszont csak egyetlen ajtót pillantottam meg. Benyitva a hálófülkébe jutottam, de mivel teli volt alvó kalózokkal, inkább távoztam, s benyitottam a következő ajtón. Ez viszont szintén oda vezetett, ezért visszafordulván inkább a szemben lévő ajtón mentem be. Ott egy ágyút találtam, mellette egy őr aludt. Kardommal hamar felkeltettem, majd örökre elaltattam. Hirtelen ötlettől vezérelve elvágtam az ágyú láncait a csipőfogómmal, s átforditottam a hálófülke felé. Átmentem a hálófülkébe, s letettem a hordót, majd behelyeztem az ágyúba a kanócot, s meggyújtottam a piszkavassal. A romhalmazzá vált hálófülkében egy zacskó aranyat találtam, amit megcsörgettem a folyosón. A pénz hangjára a konyhából két kukta merészkedett elő, akiket nyomban a másvilágra küldtem. Bementem a konyhába, s onnan az élelmiszerraktárba. Egy újabb szakács kinyirása után egy furcsa fémkártyához, rajta ismét a káró szinével jutottam. A káró eddig minden ajtót nyitott, tehát kipróbáltam a folyosón az utolsó zárt ajtónál. Sikerrel jártam, viszont bent ismét Elizabeth kamatoztatta rajtam mágikus tudását, s megbénitott.



ÉRTÉKELŐ	
grafika	94%
hang/zene	92%
kezelhetőség	94%
kihívás	85%
ÖSSZHATÁS	94%
TESZTELVE:	PC
VERZIÓK:	PC



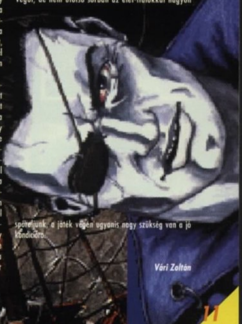
Ekkor azonban ismét megjelent Grace, aki a kapitány szobra kezébe nyomta a kapitány pálcáját mellyel kinyitotta a szobor mellettí ajtót. Ezen keresztül Grace a boszorkány szentélyébe jutott, s ott a voodoo oltár előtt megrázta a csirkelábat, aminek ismét valami mágikus hatása volt. úgy tűnt a boszorkánynak befellegzett, ám ekkor, maga a sátán jelent meg. Én is magamhoz tértem, viszont vele tehetetlen voltam, s inkább menekülésre fogtam a dolgot.



Felmásztam a fedélzetre, ahol a kapitány kardját pillantottam meg. Odafutottam, azonban egy újabb akrobata alkatú kalóz felkapta, s felmászott vele az egyik vitorlarúdra. Egy rakás kalózt kellett ártalmatlanná tennem (közben az egyiktől egy újabb horgot szereztem) , mire végre felmászhattam az árbóckosárba. Ott egy újabb alak próbált a mélybe taszitani, ám kardom segitségével én löktem le őt. Ezután beakasztottam a horgot egy kötélbe, s átsiklottam a másik árbócra. Ott már várt rám az akrobatikus fickó, akitől gyorsan megszabadultam. Leugrottam a vitorláról, s felvettem a leesett kardot.

Végül hát magával, Jack-kel találtam magam szemben. Mindenek előtt azonban a csipőfogómmal kiszabaditottam Grace-t, akit Jack az árbóchoz kötözött. Elővettem a kapitány kardját, s egy hosszan tartó küzdelem után néhány másodpercre semlegesitettem Jack-et. Ezalatt Grace-szel a mentőcsónakba ugrottunk, s megpróbáltunk kimenekülni. Jack, miután újabb erőre kapott, megpróbált minket a hajó ágyúival megállitani, de vesztére. Nekünk ugyanis csak egy kijáratot robbantott a barlang falán, míg a beomló barlang ő magát örökre eltemette. Kiérve a napvilágra végre Grace és én megszabadultunk a lidércnyomástól.

Hát ez lett volna Carnby története. Befejezésül néhány jótanács a játékhoz: Legelőször is: minden küzdelem előtt mentsünk állást. A lövöldöző fickók ellen nem feltétlenül szükséges nekünk is lőfegyvert használnunk, ugyanis a legtöbb fegyveresnek olyan hosszú a pisztolya csöve, hogy ha egész közel megyünk hozzájuk és úgy öklözzük őket, a lövésük a hátunk mögött fog eldörrenni. Jó trükk, ha több ellenfél esetén úgy tereljük őket, hogy egymásra lövöldözzenek. A fegyverekkel való célzáshoz jól belátható terepet válasszunk. Végül, de nem utolsó sorban az élet-italokkal nagyon spóroljunk, a játék végén ugyanis nagy szükség van a jó kondicióra.



Vári Zoltán

576 KByte

5 év - 5 érv!

- Információk, érdekességek első kézből
- Hírek, újdonságok, elemzések
- Akciók, szenzációs nyereményekkel
- Művészet és számítástechnika találkozása
- Mindez havonta, a legnépszerűbb géptípusokra!



90/1 · 90/2 · 90/3 · 90/4 · 90/5 · 90/6 · 90/7

91/1 · 91/2 · 91/3 · 91/4 · 91/5 · 91/6 · 91/7-8

91/9 · 91/10 · 91/11 · 91/12 · 92/1 · 92/2 · 92/3

92/4 · 92/5 · 92/6 · 92/7-8 · 92/9 · 92/10 · 92/11

92/12 · 93/1 · 93/2 · 93/3 · 93/4 · 93/5 · 93/6

93/7-8 · 93/9 · 93/10 · 93/11 · 93/12 · 94/1

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.- Ft ért. A további számok a készletek kimerülése és az utánnyomás költségei miatt, eredeti áron vásárolhatók meg, mind darabonkénti, mind évfolyamonkénti megrendelés esetén. A Szimulátor Különszám elfogyott! A fenti árakhoz portó költség is járul. Postacím: Comgame Gmk. 1389 Bp., Pf. 132.

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hírdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft

Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!
Ha 1994 június 30-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és Fortuna is melléd szegődik, a júliusi sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá egy tetszőlegesen kiválasztott **SEGA** játékot nyerhetsz a budapesti vagy a győri **576 KByte shop** választékából. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.
1994-ben is érdemes előfizetni!

MEGRENDELŐ

Előfizetés = Biztonság!

Előfizetési díj:
❑ **negyedévre: 500.- Ft**
❑ **félévre: 950.- Ft**
❑ **egy évre: 1.900.- Ft**

Megrendelem az 576 KByte című lapot ...... példányban

Megrendelő neve:..

Címe: ....

Irányítószám: ....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132

APRÓ

AMIGA CSERE

Amiga programok cseréje, eladása. Megvan pl.: Dune 2, Turrican 3, Flashback, stb. Címem: Dohonyi Zoltán 1184. Bp. Üllői út 294.

Amiga programok cseréje! Csak Budapestiek hívjanak! Cím: Keresztyén Péter, 1023 Budapest, Frankel Leó út 70. I. em. 2. Tel.:1169-116

Amiga programcsere. Kelemen Zoltán 4600 Kisvárda, Dombköz 6.

AMIGA KERES

Keresek Amiga 500-ast meghajtóval, lemezekkel. Érd.: du., Nyíregyháza, Toldi u. 68. Tel.: 314-954

Amiga 1MB + TV modulátort + lemezeket vennék. Írjatok! Válaszboríték nem kell! Cím: Nádasy Huba, Dunaújváros, 2400. Római krt. 36/a. X. 2.

AMIGA KINÁL

Amiga 2000 TV modulátorral, 2MB bővítővel, könyvekkel, lemezekkel eladó. Ára: 50 000 Ft. Gódor József, 5126 Jászfényszaru Pf. 14.

Eladó A 500 (V13) 1MB, RAM, 2db Quickshot II. Joy, 128 lemeznyi prg. , 4db. lemeztartó doboz, TV-modul. Irányár: 32e Ft. Érdeklődni: tel. 06-48-345-227 minden nap 16,30-tól. Ugyanitt eladó 1 ADLIB 2000 Ft-ért, és 1 SBL 2.0 hangkártya 4500 Ft-ért.

C-64 KERES

Figyelem! 1541/II floppy-t keresek! Ár megegyezés szerint! Tel: 1-867-104

C-64 KÍNÁL

Eladó C-64 + 1541-II floppy + lemezek + lemeztartó. Ár: 21 000 Ft. Érd, 2030. Kálmán utca 25. hétvégén.

C-64 floppyval, magnóval, nyomtatóval, joystickokkal, mouse-zal, 300 lemeznyi programmal. Érdeklődni 16 óra után Nagy Liviusnál a 18-94-604-es telefonon. Irányár: 30 000 Ft.

Eladó C-64 + 1541/II.floppy + diskbox + 50 db gyári lemez + Geos V 1.2 + 2db joy. Irányár: 35.000 Ft. Ugyanitt keresek Amiga 500-ast meghajtóval, lemezekkel. Érd.: du. Nyíregyháza, Toldi u. 68. IV./38. Tel.: 314-954

Jó állapotú C64 eladó. Alapgép + magnó + 2 joystick + fényceruza + cartridge. Cím: 5600 Békéscsaba, Árpád sor 174. Tel: 06/66-453-234

Eladó 12 db SNES kártya 6000 Ft-os egységáron! Pl: Mortal Kombat, Alien 3, Aladdin, Final Fight II, Star Wars, S. M. All Stars, stb. Érdeklődni lehet: Sárdy Tamás, 1027 Bp., Margit körút 64/b. IV.e. 8. Tel: 201-5933

Eladó C64 + 1541 floppy + magnó + 170 darab lemez disk dobozban + 15 darab kazetta + irodalom egyben. Ár 30.000 Ft. Érd: Nagy Ferenc-nél. Tel: 2714-701 de. 9-13 óra között (munkahelyi szám).

EGYÉB KERES

Használt Game Geart vásárolnék készpénzért, TV tuner nevű csatlakozóval és játékprogramokkal, de más kiegészítő is érdekel! Ha csak alapgép van, akkor is írj! Sürgős! Cím: Szabó Barnabás, 4800 Vásárosnamény, Bocskai u. 27.

EGYÉB KÍNÁL

HP 500 C COLOR-tintasugaras nyomtató eladó. Garanciális. Tel.: 202-2263

Sega Megadrive 10 hónap garanciával, 2 db játékkal (Sonic, Aladdin) 29.000 Ft-ért eladó. Cím: Resz Csaba, 7632 Pécs, Diana tér 6. Tel: 72/442-821

Sega Megadrive és kazetta olcsón eladók. Minden levélre válaszolok! Pap Erika, 8000 Székesfehérvár, Tóváros lnd. 50. IV. em.

Eladó alig használt Sega Master System + 1 darab játék. Érdeklődni 16-22 óráig: 1-755-240, Staub Ferenc

Eladó Super Nintendo kazetta: Star Wars 7000 Ft. Cím: 1118 Budapest, Naprózsa utca 5/B. Tel/Fax: 1863-234

Sega Game Gear 10 hónap garanciával és négy játékkal olcsón eladó. Érdeklődni: Birkás Zoltán, 189-6677, 5 óra után.

PC CSERE

PC AT programcsere. Hetente 300 MB friss anyag. Érdeklődni az 160-9689 telefonszámon egész nap.

PC-re programcsere. Válaszborítékért listát küldök. Címem: Tóth Gergely, 5008 Szolnok, Sport út 19.

Monochrom monitoron prg.-csere. Válaszborítékért lista. Ifj. Fekete István, 8921 Zalaszentiván, Ságvári Endre út 23/b.

PC KÍNÁL

Eladom a Day of the Tentacle PC játékom. Ifj. Vas József, Dunaföldvár, Kéri u. 60. Tel.: (75)-342-230 (Ár: 3000 Ft). Csere is érdekel.

SHADOW OF THE EVIL

Tekintve, hogy néhány lelkes rajongóm a Bard's Tale 3 után megígérte, hogy homokba fog fújtani, ezért most megpróbáltam megerőltetni magam, hogy sikerüljön igazodnom az újság szelleméhez.

Szóval a történet(em) szerint valami ehhez hasonló esett meg jobb sorsra érdemes hősünkkel. Éppen andalogva sétálgatott a Duna partján szőke és kékszemű kedvesével, s az élet nagy kérdésein töprengett, miszerint miért lehet az, hogy olyan kevés jó stuffot adnak ki manapság C64-re, amikor hirtelen telepatikus üzenetet kapott egyik jóakarójától: 'óvakodj az ég takarójától...'. Ezen annyira meglepődött, hogy hangosan énekelni kezdett barátnője és Hobo legnagyobb rémületére (szegénynek mindig is istenadta rossz hagja volt): 'A falon csillag és kereszt, I love you Budapest'. Úgy látszik nemcsak a fent említett személyeket kerülgette a guta kornyikáló zenegyilkosi mivolta miatt, ugyanis szinte rögvest homokvihar (?) támadt a folyó közepéből és tornádó kerekedett belőle. Lehet, hogy a természeti jelenségek is rendelkeznek szépérzékkel, mivel abban a pillanatban, amint folytatni akarta az éneklést a forgószél felkapta a barátnőjét, aki hálás mosollyal fogadta a nem várt megmenekülést. Miután a hurrikán hihetetlen gyorsasággal áttávozott egy másik éteri létsíkra, azonnal haza akart indulni, hiszen bízott az élet rendjében, miszerint talán eléri még az estimesét. Már éppen eljutott a villamosmegállóig, amikor eszébe jutott, hogy már vagy két perce nem gyújtott rá, s cigaretta után kezdett kutatni zsebében. Miután semmi mást nem talált, csak az öngyújtóját, dühbe gurulva vette tudomásul, hogy barátnőjénél maradt az áhított Munkás. S mivel alig pár szál hiányzott a dobozból, elhatározta, hogy megmenti cigarettáját és ha nagyon muszáj, akkor vele együtt a barátnőjét is. Mikorra eddig eljutott gondolatban, már meg is látta azt, amire szüksége volt: egy teleportot. Egy darabig vacillált még, hogy nem lenne-e jobb, ha összeszedne pár csikket az utcán, de aztán egy elég erős indok miatt (két zsaru felismerte a körözési plakátról) hirtelen beugrott a teleportba. Amikor megérkezett, egy vén szivar kezdett el magyarázni neki valami küldetésről, aminek végrehajtása csak órá vár, s mellesleg csak így mentheti meg a cigijét. Mikor a vénség észrevette, hogy rá se bagózik arra amit mond, hozzávágott egy sípot és udvarias mozdulattal kidobta az ablakon. Hősünk rövid bolyongás után egy vár közelébe ért, ahonnan erős dohányszagot érzett, s félelmében, hogy elszívják a bagóját, már be is rontott a várba...



Hát, ha valaki ennyiből nem tudta kikövetkeztetni a játék célját, az ne igyon több szeszt, vagy olvassa el az intrót... Mivel a program MAGYAR, angol és német nyelven hajlandó kommunikálni velünk, ezért azt hiszem, senkinek sem kell ismertetnem a menüket és azok jelentését. Mielőtt még bárki teljesen belelkesedne, úgy gondolom, hogy jó lesz ha tudjátok, ez egyenlőre még csak egy gyors kis ismertető, tekintettel a program frissességére. A leírásban sokszor fogok majd hivatkozni némi térképekre, amelyeket helyhiány miatt csak a következő számok valamelyikében tudunk leközölni.

Szóval ha mindenki készen áll, akkor talán bele is vágnék a közepébe... Legelőször szépen menjünk el az első őrhöz, s miután nem hajlandó velünk pirospacsit játszani, erőszakoljuk meg (persze mágikusan). Amint elhunyt, vegyük magunkhoz a felszereléseit (a csizmát és a kö-



penyt vegyük fel!), valamint hagyjuk itt a sípot és az öngyújtót. Mivel frissiben megszerzett késünk nem éppen a fegyverek csúcsa, ezért kocogjunk vissza a starthelyre és (lehetőleg abban a pozicióban, ahogy megláttuk a pályát) pihenjünk le. Amint felébredtünk (érdemes az alvási időt 19-re állítani, így ezután csak egy dupla clicket kell nyomnunk a pihenésre, s máris aludhatunk, vagy menekülhetünk) kocogjunk el a hátizsákért és rúgjuk fel az utunkba álló akadékoskodót. Miután ez megvan, sétáljunk el előbb letett cuccainkért, s a legközelebbi (nem a starthely!) alvóka felé haladva ugorjunk be a pénzért. Miután ismét kipihenve ébredtünk, gondolkozzunk el azon, hogy nem lenne-e jobb, ha megint aludnánk egyet. Az ötletet a szellemre való tekintettel vessük el, hiszen mint már említettem sok a HP-je, de nem csak ez az egy gondunk van vele, hanem az is, hogy NEM LEHET MEGÖLNI!!!! (Mire agyonütnénk, már fel is ébredünk, őkelme pedig elpucol, és regenerálja magát.) Itt említeném meg azt is, hogy megpróbáltam úgy megirni a leírást, hogy egyértelmű legyen az, hogy hol kell pihenni; hiszen hiába jeleztem a térképen az alvókát, az nem mindig használható emiatt a batman-be oltott terminátor miatt. Ezután a kis kitérő után azt hiszem, hogy mindenki rájött már magától a következő lépésre: fel kell venni a cérnát és a palackokat. (NE IGYUNK BELE A KIS PALACKBA, MERT MÉREG VAN BENNE!!!) Mivel már régen bunyóztunk, menjünk el a kalapácsért és szagoltassuk meg az ibolyát alulról az utunkba kerülő őrszemélyzettel.



Ha már a hátizsákba raktuk a kalapácsot, akkor annak hűlt helyén kipihenhetjük fáradalmainkat, s boldogan mehetünk vissza az imént szétpaszirozott őr hullájához, ahol pár ütéssel beszakithatjuk az ajtót. (Ajánlom, hogy a behatolás előtt üritsük ki a jobb kezünket, ellenkező esetben összetörhet a fegyverünk.) Midőn a betörhetetlen ajtót védelmező őr is kilehelé lelkét, szólitsuk magunkhoz a kardját, s annyira ijedjünk meg, hogy fussunk el a tűért, miután a VIZESPALACK segitségével megerősitettük magunkat. Szedjük fel a gyémántot és irtsuk ki az errefelé akadékoskodó alakot, akinél találhatunk egy kulcsot. Ezt inkább aggassuk magunkra (a feirat feletti sorba lehet max. 5 kulcsot betenni), hogy több hely maradjon a zsákban. A gyémánt birtokában hatoljunk a szomszédos alvóka pozicióba és pihenjük ki fáradalmainkat. Felébredvén kóricáljunk el oda, ahol ismeretlen jóakarónk egy szöveget hagyott hátra a falon, miszerint jobb ma egy korty PEPSI, mint holnap a nagyágyú (PEPSI. THE CHOICE OF THE NEW GENERATION). Miután eleget törtük a fejünket a kalapáccsal, azt hiszem jobb lenne elcaplatni a fogolyhoz további mazochizmus helyett. Remélem mindenki óvatosan fog bánni a varázslatokkal, hiszen egyik irányból két, másik irányból három őrt kell lenyomnunk pihenés nélkül. Most egy titkosirással irt szöveg jön, amiből megtudható, hogy melyik irányba lelhetünk valami okosságra: 'Ahun egyszörrö kit őr gyün, ottan három furcsa kúcsra lelhöttök.' Miután kitárgyaltuk magunkat a rabbal, induljunk el térképnézőbe. Az erőszakosan fogvatartott alakot nem éri meg kinyirni, mert csak egy vacak csizmája van, és amit mond, az úgyis fontosabb. Mielőtt elfutna minket a harci indulat, ennélfogva mi elfutnánk a térképhez, előbb nem árt bekocogni a 'patkóba' egy kis pihenés végett. Útban a maphez egy hullát találunk (először persze még él...), akitől újabb kulcsot szerezhetünk. Miután elmentünk a térképhez és a megmérettetés után túl sötétnek találtatott, talán jobb lenne, ha használnánk végre a plafonra töltődött öngyújtónkat is... Így már jobb?! Hát mit ne mondjak, ezért sem kapunk Nobel-dijat. Egye meg, aki ezen él, mi inkább vágjunk le egy maratoni sprintet a pályan hátramaradt utalsó tárgyért, amihez közeledve egy idióta öngyilkosjelölt belénk köt. Na mindegy, a kulcsa majd csak jó lesz valamire. Miután a fatőr is nálunk van, menjünk el a kapuhoz, s mivel nem tudhatjuk, hogy mi az isten fog várni minket a túloldalon, ezért inkább válasszuk a távozást a lehetőségek közül, majd pihenjünk egy sort. Kis kutakodás után természetesen újra megtaláljuk a kaput, amin most már bátran átkelhetünk a második szintre...



Hát úgy bevezetőnek ennyi lett volna, hiszen mint említettem, még alig tudtam kezelésbe venni a SOTE-t. Azt hiszem nyugodtan állithatom, hogy ez a program maximálisam megfelel az aktuális elvárásoknak. Külön örömömre szolgált, hogy ezt a nagyszerű alkotást magyarok hozták létre. Sajnos kénytelen vagyok elmondani azt is, hogy a programnak van egy apró hibája is: nincs benne túl sok eredeti ötlet. A tesztelés alatt annyira erős volt bennem a deja vu érzése, hogy nehezen tudtam teljesen feloldódni a program légkörében. A pálya ábrázolásmódját már láthattuk a Galdregon's Domainben, bár a harcot véleményem szerint jobban megcsinálták, mint ahogyan ott láthattuk. A menürendszerről, a boot-rutinról és egyebekről a Soul Crystal jutott az eszembe. Sajnos az utóbbival összehasonlitva a SOTE rendelkezik egy apró hátránnyal, mégpedig két téren is: nincs benne cheat mode, amitől a SC a kedvenceim egyike lett; másodszor pedig nem tudta megállni a versenyt a zenék terén sem. Eddig összvissz 4 dallamot találtam benne, de sajnos huzamosabb játék esetén a main title nagyon jó hatást ér el agybajokozás terén. Végezetül még megemliteném a játék legnagyobb előnyét, ami számomra teljesen új volt: a háromnyelvű kommunikáció. Remélem a jövő a többnyelvű prog-ramoké lesz!

MarSoft - the GOD!

ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang/zene	73%
kezelhetőség	87%
kihívás	83%

ÖSSZHATÁS 89%

TESZTELVE: C-64
VERZIÓK: C-64



GOBLINS 3



Remélem kihevertétek az első rész okozta fáradalmakat, s most készüljetek fel a rövidebb, ámde még logikátlanabb második rész leírására... Ugorjunk hát bele a közepébe:

Igazán egzotikus helyre érkeztünk: megtalálható itt minden a jéghegytől az esőerdőig. Vegyük fel a tőrt, majd a golfütővel halásszuk magunkhoz a horgászfelszerelést. Rakjunk néhány homokzsákot a léggömbre, majd a késsel távolitsuk el őket: az egyik lezuhanó zsák az itt legelésző kecskét agyonüti. Szólitsuk meg Ooyát, aki elárulja, hogy Wynnona lepke képében távozott. Húzzuk el a felhőt a horgászbottal, majd a légballon-pumpával csináljunk egy "lufit", amire Ooyával ugorjunk rá. Ooyával varázsoljunk a kőszirt mögül kikandikáló hajcsomóra, mire előtűnik az óriás feje.

Egy kis időre nézzünk át a másik pályára is: a horgászbottal lopjuk el Colossus nagyitóját, a katapultgépet állitsuk be a Colossura irányitva, majd nézzünk a messzelátóba. Blount ellenséget kiált, mire Colossus magára lő, és elveszíti a sisakját. Állitsuk be úgy a gépet, hogy Ooya a szirtre essen, ahol a sajt van, majd járjunk el az előbbi módon. Ooyával varázsoljunk kukacot a sajtba, majd jöjjünk le a szirtről, s Blounttal álljunk a katapultra. Ooyával mormoljunk el egy varázst a kis hajókon, mire egy kukac elindul, s Colossus lőni akar rá. Blounttal szedjük fel a kukacot a horgászbottal, s menjünk vissza az előző helyszinre.

Blounttal küldjünk még egy ballont Ooyának, s úgy időzitsünk, hogy amikor Ooyával a ballonra ugrunk, akkor szúrjuk ki a késünkkel az óriás feje fölött a felhőt, igy amikor az tüsszent, elrepiti Ooyát a gejzirekig. Álljunk Ooyával a magasabbik gejzirre, s Blounttal fogjuk le a közelebbi gejzirt. A feltörő légáram Ooyát a meteorológus-béka mellé löki. Úgy egyensúlyozzuk ki a léghajót, hogy a felső szirthez kerüljön, s ekkor másszunk bele Ooyával, majd irányitsuk a hajót a jéghegyhez Ooyával. Blounttal nézzük meg a jégbe fagyott bolhát a nagyitóval, majd olvasszuk ki Ooyával. A horgászbottal a felhők közül egy fűrészhalat sikerül kifognunk.

Keressük fel ismét Colossust, s dobjuk bele a bolhát. Most a bolha szerepét kapjuk; először is szedjük ki Colossus egyik foga mögül a csondarabkát, s peckeljük ki vele a szemét. Ugorjunk be a jobb fülén, mire a bolha kilöki a szeméből a homokszemet. Húzzuk meg az orrában a szőrt, s a könnye leviszi a homokszemet a fejpánt szárára. Most likvidáljuk sorban az itt élő bolhacsalád tagjait a gyerekektől az öregekig, majd ismét húzzuk meg a a Colossus orrában a szőrt, a könycseppel utazzunk le a pántra, s lökjük le a homokszemet Colossusról. Váltsunk át Blountra, s a fűrészhallal kezdjük fűrészelni a Colossust tartó oszlopot. Erre Colossus ránkdob egy ketrecet, s mi mozdulni sem birunk. Ooyával varázsoljunk egyet Blounton, mire kiszabadul az árnyéka, aki felveheti a homokszemet, amit dobjunk a gépezetbe. Ooyával inditsunk el egy hajót, amire Colossus lőni akar, de a gép elromlik. A kiesett fogaskereket vegyük fel, a késsel nyissuk ki a robotot, s helyezzük bele a fogaskereket, amiért cserébe egy virágporszemet kapunk. Ezt dobjuk Colossusra, s a bolhára váltva tegyünk egy csontocskát Colossus orrába, majd másszunk az orrára, ahonnan lepattanunk. Mikor Colossus vakarni kezdi az orrát, gyorsan másszunk





2. rész

vissza rá, s egy erősebb vakarintásnál felrepülünk Colossus fejére, ahol felvehetjük a virágport. Tegyük a porszemet a bal fülébe, majd ugráljunk a gallérján, s mikor a bolha belövődik a fülébe, betuszkolja a porszemet Colossus fejébe, s az egyenesen az orránál köt ki, de nem tud onnan kiesni a csontocska miatt... Egy eszméletlen nagy tüsszentés után máris Xina királynő kastélyában találjuk magunkat farkas képében, mivel éppen holdtölte van.

Szólitsuk meg Xinát, mire egyik udvaronca előbújik az oszlop mögül, s ránklő a dugós pisztolyával. Mielőtt visszabújna rejtekébe, kapjuk elő a kalapácsot, csapjuk le és vegyük fel a pisztolyát. Csókoljuk meg Xinát, s miközben az udvarhölgye eltakarja a szemét, lopjuk el tőle a varázspálcát. Fulberttel lökjük le a gyertyát a polcról, majd Blounttal szedjük fel s helyezzük a megfelelő gyertyatartóba. A pálcával gyüjtsuk meg a gyertyánkat olyan sorrendben, hogy értelmes mondat süljön ki a gyújtáskor elhangzó mondatrészekből. Ha ezt kétszer helyesen megoldottuk, megjelenik Blount árnyéka, s a kúton egy átjárót csinál Bodd királyhoz. Fulberttel másszunk az asztalon lévő tányérba, majd Blounttal szagoljuk meg a tányér körül a zöldségeket: mérgében, hogy itt mindenki vegetáriánus, az asztalra csap, Fulbert a magasba repül és meglenditi a csillárt. Blounttal használjuk ki a mozgó csillárt, s ugorjunk fel a kályha tetejére, ahonnan vegyük fel az ánizst. A kis ajtón menjünk a polcokhoz, s álljunk a szemüveg alá Blounttal, majd Fulberttel verjük le a pápaszemet. Amig Blount bénázik a szemüveg elkapásával, Fulberttel rohanjunk le Blount alá, s álljunk be úgy, hogy a leeső szemüveget a farkunkkal felfogjuk. A szemüveg segitségével megszerezhetjük a hagymát az asztalról, s ha ez is megvan irány Bodd király.

Boddnál adjuk az ánizst a beteg őrnek, aki egyből kihúzza magát, s lándzsáját is egyenesen az égnek mereszti. Együnk egy kis hagymát, majd leheljünk a fejszés őrre, mire az nekünk adja szerszámát. Tegyük az udvari bolond kezébe a varázspálcát, vegyünk fel egy tányért, majd Fulberttel másszunk a kis lyukba, ahonnan egy bolha ugrik Boddra. Bodd Xina ellopott papucsával kezdi csapkodni a bolhát, s mi eközben tegyük az udvaribolond pálcájára a tányért, aki pont akkor ejti el, amikor Bodd a papucsot visszarakná a polcra. Tegyük el a papucsot, majd irány Xina.

Ugorjunk ismét a kályha tetejére, s dobjuk a fazékba a fejszét, majd Blounttal bújjunk a kályha mögé, s amikor előtűnnek a veszekedő fejek, Fulberttel másszunk fel a polchoz, s lökjük le Bodd ősi koponyáját. Sajnos az zsinóron lóg, de a szakács, akinek a fejszét adtuk, éppen erre hajitja, s igy levágja a koponyát. Vegyük magunkhoz, s irány Bodd. Adjuk át Bodd fiának a pisztolyunkat, Boddnak a koponyát, mire örömében hajlandó kiengedni Wynnonát, akit lepke képében tart fogva.



Másszunk fel Fulberttel a lándzsán, lökjük meg a csillárt, s Blounttal ugorjunk át a kályha tetejére, ahol Wynnonát tartják bezárva. Beszélgessünk el vele, majd másszunk le, s induljunk utolsó kalandunkra, a labirintusba, melynek végén a Csúnyát és a Szépet kell egyesiteni, hogy a királyság ismét eggyé váljon.

Most jön a legvadabb pálya: egy társasjátékban kell győzedelmeskednünk egy király ellen. Ehhez figurá-



kat kell készítenünk: a sakkszerű játék képernyőjén két kézzel dolgozhatunk, ettől jobbra viszont van egy munkaasztal, ahol mint farkas és Fulbert ügyködhetünk. Először is vegyük fel az ecsetet, Fulberttel szórjunk le egy kis port, szagoljunk bele Blounttal, a szétszóródott számokat gyűjtsük össze, s szórjuk a tintatartóba, kivéve a 0-t. A fejszével aprítsuk fel a fát, tegyünk el egy darabot, majd vegyük magunkhoz a lószobrot. Álljunk az álnok pók elé, majd Fulberttel a tükör elé, melyben a holdat látni. Ekkor egy pillanatra Blount ismét ember lesz, s ettől a pók úgy megijed, hogy miénk lesz a 9-es is. Olvassunk bele a "Hogyan készítsünk márványszobrot" és a "Fafaragás művészete" című könyvekbe, amelyben egy körzőre és krétára lelünk. A körzővel rajzoljunk a papírlapra egy 8-ast, tegyük azt is a tintatartóba. Most mártsuk bele az ecsetet, a képen látható szekér elé fessünk egy tehenet, s tegyük a hiányzó kerék helyére a pénzérménket. A szekérről vegyünk el egy márványtömböt, majd szórjuk a könyv első oldalán lévő fatörzsbe a szögeket, mire





kijön az íjász és velünk tart. Lapozzunk, fessünk utat a kastélyhoz, kiáltsunk be, mire kijön egy kis lovag is. Adjuk neki a lovat, mire őt is sikerül megnyernünk. Lapozzunk még egyet, rajzoljunk az ablak alá egy énekest, majd egy lantost. A lantos, miután elkergetik, elejti lantját, s mi azt felvehetjük.

A sakktáblaszerű pályánál faragjuk ki Blountot a fából, ő lesz a szerelmes a játékban. Először krétával jelöljük be a vonalakat a fán, majd vésővel és kalapáccsal dolgozzunk, mártsuk a festékbe, s az ecsettel rajzoljunk neki szemet. A márványtömbből lesz az orgyilkos. A márványt körzővel jelöljük be, majd szöggel és kalapáccsal dolgozzuk ki. Ezt is hasonlóan színezzük ki. Minden készen áll a játékhoz! Kattintsunk a pályára, s máris indulhat a menet. Mielőtt hozzáfognánk, mindkét kézzel a labdázzunk, mire azok betörik a malacperselyt. A lyukon át dobjuk be a pénzérmét, erre kijön Othello, régi ismerősünk. Játsszunk a nagy lanton fordított kezekkel, ettől Othello megbolondul, s elijeszthetjük vele a feketeruhás őrt. Az íjásszal lőjük le a lándzsásokat és a kulcsot, az orgyilkossal húzzuk meg a kart, mire a hóhér elrepül, a lovaggal pusztítsuk el a király melletti őröket, majd hagyjuk a lovagot a király jobb oldalán, s az íjászt pedig úgy állítsuk, hogy a királytól balra lévő mezőre nézzen. Miután így sarokba szorítottuk őkelmét, az orgyilkossal lépjünk a hóhér volt helyére, kapjuk fel a fejszét, s rontsunk a királyra. Nincs hova menekülnie, a játékot megnyertük! Blounttal vegyük fel a kulcsot, álljunk a lanttal jelzett mezőre, adjuk a kezébe a pici lantot, mire elkezd játszani, s Wynnona behívja a palotába. Irány a kastély, s egyben a következő pálya.

Ennek a pályának abszolút semmi köze az előző eseményhez, de ezt már megszokhattuk ebben az őrült játékban. Egy tükörszobában találjuk magunkat, ahol alul és felül is van egy-egy Blount. Vegyük fel a tojást, dobjuk az idő tükrébe, mire csirke lesz belőle, majd nyújtsuk át a nyíláson a tükörképünknek, vele dobjuk a kicsinyítő tükörbe, majd adjuk vissza, és dobjuk a pici lyukba. Erre beesik a csirke s a kismutatót beállítja középre. A növesztő tükörrel növeljük vissza a csirkét, majd dobjuk be az idő tükrébe, s mint tyúkot növesszük meg, adjuk át tükörképünknek, akivel tegyük bele a nagy lyukba, ami a nagymutató állítójához vezet. A két mutató egymásra kerül, s a csörgő hangja felébreszti az alvó démont.

A kövér tyúkkal menjünk ki a szabadba, ahol egyszerre leszünk farkas és ember. A farkassal zúzzuk be a vészjelzőt, s a gombot addig nyomogassuk Blounttal, míg a kis képernyő Colossusra vált, s ekkor a farkassal verjük ki Colossusból a homokszemet. A



farkassal állítsuk úgy be a váltót, hogy a kis kocsi a Látomások Tavának partjára dobjon, s Blounttal üljünk a kocsiba. Dobjuk a tóban lévő szemekre a homokszemet, mire az egyik pislog, s a könnycseppjében lesz egy hal. A könnycsepp a levegőben lebeg, s úgy tudjuk kidurrantani, ha ugrunk még egyet a kocsival. Miután kiúszott a hal belőle, s a levegőben ficánkol, állítsuk át a váltót, hogy a hal irányába dobjon, s ugorjunk a kocsiba. A hal elszállít minket a torony tetejére, ahol a sárkánycsalogatót találjuk. Növesszük meg a növesztőszerrel a növényt, eresszük fel rajta Fulbertet, aki megnyom egy gombot, s így lépcső keletkezik az előadóteremhez. Fújjunk a sárkánycsalogató sípba, mire régi barátunk előjön. Növesszük meg először is a növesztővel, majd vitessük fel magunkat a kőoszlop tetejére, tegyük a kukoricára a kakast, s a maradék kukoricaszemet tegyük el. Használjuk a furulyát a nagy fakapun, mire a sárkány odaszáll és tüzet okád rá. Most használjuk a kulcson a furulyát, amit a sárkány lehoz nekünk. A kulccsal nyissuk ki a fakapu mögötti ládát, amiben a Szépség Lényegét találjuk, majd irány a tükörszoba, ahol dobjuk a felébredt démonra a gabonaszemet. Tükörképünkkel vegyük fel a Csúfság Lényegét, s használjuk a csúfság tükrén, mi pedig, itt lent, használjuk a szépség tükrén a Szépség Lényegét. Ha minden jól megy, egyesülünk tükörképünkkel, s következik a...



Szépség és Csúfság démona. Fejszénkkel bontsuk le a fakaput, kalapácsunkkal a kőfalat, majd csöngessünk be mindkét oldalra, s a lerombolt kapuk mögül egy-egy kéz nyúl ki, s meghúznak egy láncot, ami egy szakadék felett van. Másszunk a láncra, s onnan Blount felugrik a démonhoz és kiveri a kezéből a kottát. Dobjuk a kottát a szakadékban lévő vízbe, majd beszélgessünk el a démon jó felével. A leesett szálat tegyük el, majd ismét hívjuk elő a kezeket, s amikor eltűnik a víz a mederből, ugorjunk le. Blount két kottával tér vissza. A pirosat tegyük a gitáros ördög kottatartójára, a sárgát a szentére. A szent előtt lévő tálkába dobjuk a pénzérménket, mire az megfordul, megpillantja a kottát és játszani kezd. A kisördögöt úgy vegyük rá a játékra, hogy a mellette lévő felhőre csapunk a kalapáccsal. Ekkor két hangjegy találkozni fog a meder felett. Kössük őket össze a madzaggal, majd hívjuk ki a két kezet, hogy csomózza őket jól össze. Ha sikerült, akkor megbékél egymással Szép Xina királynő Csúnya Bodd király, s a birodalom egyesül... VÉGE!

Igazán sajnáltam, hogy a számítógépnek nincs lelke, mert akkor abba alaposan beletipartam volna. A Goblins 3 képes úgy kiakasztani az embert, hogy ölni lenne kedve. És most nézzetek magatokba: megérte ezért a 2-3 befejező képsorért kilúgozni az agyatokat? A játék annyira elvont, hogy nagy adagban szinte már szenvedés!

Koronczai Gáspár



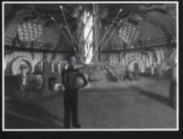
Mikor az első hirek elterjedtek jöveteléről, világszerte sokan csak a fejüket ingatták és mindenféle kifogásokkal fordultak el tőle: úgysem fognak a softwareházak fejleszteni rá, vagy: játszadozásnak ott a SEGA CD, a CD32, avagy a PC CD-ROM, vagy: kösszép, egy 500 dolláros játékszer nekem egy kicsit "húzós", avagy: előbb lássuk mit tud, aztán majd még meglátjuk. Ezen néhány kifogás megdöntésére született ez a beszámoló. A cikk elején le kell szögeznem, hogy próbáltam elfogulatlan lenni, bemutatom majd a gép pro és kontra tulajdonságait, külön csoportositva őket témák szerint. Mindezzel együtt talán nem árulok el titkot, ha kijelentem: ez a gép egy minden képzeletet felülmúló csodamasina. (Itt szeretnék köszönetet mondani Szabó Szabolcs olvasónknak, aki a féltve őrzött berendezését - minden féltését és aggodalmát félretéve - felajánlotta tesztelésre.)

HARDWARE

CPU: 32-bites ARM 6 kódnevű processzor, ami 12.5 MHz-cel dorombol. Ez igy első hallásra igen haloványnak tűnik, de a 32 bites chip gondoskodik a megfelelő sebességről, és igy ez a konfiguráció egy Intel 486-os 33 MHZ-es PC sebességének felel meg. Így már nem is annyira nudli. Sőt! Az ugye mindenki számára ismert, hogy az



utasitások végrehajtásához szükséges időt órajelciklusban szokták megadni. Amit a fenti konfigurációjú PC 3 ciklus alatt képes elvégezni, azt a 3DO 1-1,5 ciklus alatt végez - a közvetlen memóriahozzáférésű segédprocesszora (Direct Memory Access = DMA) segitségével. Ez természetesen csak egy elméleti példa, az arányok azért ennyire nem kristálytiszták. Más megközelitésben: a 3DO körülbelül 6 millió utasitást tud másodpercenként feldolgozni - ez körülbelül 6-7-szer gyorsabb, mint a SEGA MEGADRIVE, vagy a SNES CPU-ja.

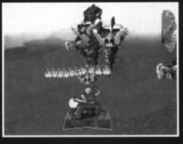


Erre jön rá még a két kiegészitő animációs processzor, amelyek - amig a CPU számolja a következő grafika adatait - iszonyatos sebességgel megjelenitik a már kikalkulált formákat. A CD lejátszó dupla sebességű, ami további sebességnövekedést eredményez. A video megjelenitő egység egy kicsit csalóka: a kézikönyvben 640*480 pixeles felbontást igérnek 16,7 milliós szinpalettáról. Nos, ez ilyen formában nem igaz. Az eredeti felbontás 320*240, amit egy apró trükkel feltuningoltak a kétszeresére. A módszer lényege, hogy két, vizszintesen és függőlegesen egymás mellett lévő képpont szinét figyelembe véve és azokból egy 'keverékszint' komponálva egy segédképpontot is kihelyez a gép a képernyőre (hasonló az Amiga HAM üzemmódjához). Ezzel a módszerrel finomabbá válik a szinek közötti átmenet, de azért nem kapunk valódi nagyfelbontású képet.

SOFTWARE

Hát igen, innentől igen mély vizekre eveztünk: olyan csodát produkál a masina, amit még az Elvarázsolt Kastélyban sem igen látni. Egyenlőre még csak csekély számú játék jelent meg rá, és ezek közül is csak néhány olyan, amit külön erre a gépre fejlesztettek ki, a többi "csupán" konverzió. A legtutibb és egyben legelső, kizárólag 3DO játék a **Crash and Burn**, ami az alapgép megjelenésével egyidőben debütált. Itt igazán kidomborodnak a gép grafikai képességei és iszonyatos animációs sebessége. Egy olyan jövő századi szimulátorról van szó, amelyben a legvadabb fantázia szülte, mindenféle high tech eszközzel, fegyverrel, kiegészitőkkel felszerelt versenyautókkal üldözzük ellenfeleinket egy harmadik világháború utáni őrült hajszában. Csak a szereplők, a választható autók és a fegyverek bemutatását két órán át bámultam: olyan sebességű ray-tracing villant a képernyőn, hogy a hasam is beleremegett. Semmi darabosság, lelassulás töltés közben, pillanatnyi kihagyás az animációk folyamatosságában - ááá, ugyan már! Remegve ugrottam be a legbaróbb járgányba, és ami ez után következett, az maga volt a vizuális orgazmus. 300 km/órás sebességgel téptem az alagutakkal, ugratókkal, emelkedőkkel teletűzdelt pályán, a feltuningolt lézervetőmből soroztam az ellenfeleim autóit és alig tudtam betelni a látvánnyal. Az animációs processzorok nem nagyon pihentek, annyi szent!

Lássuk mi van még: a játéktermekből már sokak által ismert **Mad Dog McCree** nevű interaktiv western játék is megjelent 3DO-ra. Az "interactive = interaktiv" jelző magyarázatra szorul: olyan produkció (legyen az film vagy játék), amelyben a nézőnek/játékosnak az adott pillanatban hozott döntésétől függően más és más úton halad tovább a cselekmény, a sztori másképp alakul, ha az adott szituációban igy, úgy, vagy amúgy döntünk, vagy cselekszünk. Magyarán szólva, ha az éppen a megoldáshoz vezető titkot megsúgó jófiú háta mögött feltűnő cowboyt nem lőjük le időben, akkor az golyót ereszt először belé, majd ha még mindig bénázunk, akkor belénk is. Ekkor indulhatunk el más nyomon - azaz teljesen más szituációba kerülünk, mintha el tudta volna mondani a magáét. A játékot egyébként egy folyamatos videofilm keretein belül játszuk, a szereplők nyomják a sódert, a kép állandó mozgásba van - mintha mi is egy vadnyugati kisvárosban lennénk. Ebbe a kategóriába tartozik még a SEGA CD-ről már ismerős anyag, a **Night Trap**, ami egy Angliában és az USA prűdebb államaiban betiltott (vagyis szigorúan 18 éven felülieknek felirattal ellátott) játék. Egy speciális kommandó tagjaként kell egy vérszivók és egyéb aberhált emberi lények által lakott házban az ott felállitott



csapdákat üzemeltetni és valójában kideriteni, hogy mi az isten folyik bent. A játék pontosabb céljára 6 órás játék után sem sikerült rájönnöm, de ennek ellenére rabul ejtett a game a remek - és számomra újdonságnak számitó -, eszméletlen gyors képernyőváltásaival. Bekukkantok a hálóba, ahol egy furcsa mozgású dög éppen bemászik a szekrénybe, majd váltok: a konyhában

éppen egy fél mondatot elcsipek egy apa-fia párbeszédből (...ma éjjel még két üveget fel kell tölteni... - hogy mivel, arról pont lemaradtam), majd váltok a folyosóra, ahol éppen az egyik ügynökömet csapolja meg három vérszóvó... S közben a házba 6 csinos csaj is érkezik, akik mit sem sejtve bulizni kezdenek. Jó kis muri lesz, mi!?

És mik várhatók még? Egy mellbevágó előzetest már láttam a **Total Eclipse** nevű, az évekkel ezelőtt C64-re megjelent társára még véletlenül sem hasonlító, űr-akciójátékból. Az idegen bolygók felszíne fölött, azok barlangjaiban és űrbázisok járataiban játszódó lövöldözős anyag specialitása a hypergyors 360 fokos fordulatok és a Crash and Burn-t is megszégyenítő sebesség. Karácsonykor már megjelent a régi ismerős, az Another World 3DO-s testvére, az **Out of this World**. Egy hollywoodi cég újrarajzolta az eredeti háttereket (szerény 70 Megabyte lett belőle), a CD pedig a folyamatos scrollt (60 kocka/másodperc) tette lehetővé. Még néhány nevet azért említenék: Jurassic Park, Star Trek - The New Generation, Super Wing Commander, Road Rash, Shock Wave, BattleChess. Ugye nem is olyan ismeretlen címek?

MIBE FOG EZ NEKÜNK KERÜLNI?

Egyenlőre nagyon sokba. Az alapgép ára az USA-ban 500-600 S között mozog attól függően, hogy Beverly Hills-ben, vagy New Yorkban akarjuk-e magunkévá tenni. És ez ugye az USA-ban van, mire ez Európába kerül, addigra cirka 1500 márkába kerül, a magyar piacra pedig úgy 80-90.000 Ft-os áron tör(ne) be. Egy játék ára 10-15.000 Ft körül mozog, ami ma idehaza a létminimum. A piaci elemzők és a gyártó szerint is ez az ár hasonló mértékben fog csökkenni, mint a C64 esetében úgy 10 évvel eze-lőtt. Csakhogy erre tíz évet kellene várni...

A JÖVŐ

Hogy a 3DO milyen sikert ér el, az nagyon sok összetevőtől függ. A sorozatgyártás előtt néhány héttel is találtak hardware hibát a gépben, néhány óriáscégen kívül (Virgin, Electronic Arts, Crystal Dynamics, Origin, Bullfrog, Interplay) nem sokan tolonganak a 3DO házatáján, legtöbben csak az események alakulását szemlélik, nagyon sok a hitetlenkedő, és nem utolsó sorban az ára egyenlőre igencsak borsos. Ezzel szemben állnak viszont a termék minden eddigi konkurrenciát felülmúló paraméterei, az ötletben rejlő, még jócskán kiaknázatlan lehetőségek és persze nem utolsó sorban az a tény, hogy az emberek szórakozásra költik a pénzük legnagyobb részét.









SEGA NEWS

Első és legszenzációsabb hírünk a fantasztikus verekedős játék, a **MORTAL KOMBAT 2** játéktermi verziójáról szól - igaz, hogy Zolee már susogott róla valahol a Hírekben, de szeptemberben megjelenik a MEGADRIVE és a SUPER NINTENDO változat (aszt' lehet, hogy csak '95 szeptemberben)! Ahogy az a jó folytatásokhoz illik, itt aztán annyi újdonság van, hogy felsorolni is nehéz. A grafika ugyanolyan digitalizált stílusú maradt, mint az első részben, de szerintem a hátterek is sokkal plasztikusabbak lettek. Új karakterek választhatók, mindenki tud újabb extra mozgásokat, és sokkal véresebb a küzdelem. Azt, hogy az otthoni gépeken miként fogják megoldani a "vér" problémát, azt nem is sejtem - a játéktermi gépben van egy kapcsoló, mellyel a "véres mód" ki/bekapcsolható. Ezúttal 12 szereplő közül választhatunk, de Kano és Sonya nincs közöttük. Ott van viszont Reptile, a misztikus zöld ninja, aki többek között maszkját lehúzva savköpésre képes. Szintén új ember Kung Lao, aki úgy néz ki, mint egy elfuserált japán cowboy. Baraka egy állati vonásokkal megáldott sze-mély, kinek eredeti fogait fém tüskékkel helyettesítették. Katina és Mileena a két új női szereplő. Jax egy amerikai játékos, és meglepetésként választhatjuk a megfiatalodott Shang Tsung-ot is. Goro helyett egy még nagyobb szörny került be, a kivégzéseket pedig még nehezebb előhozni. A cég összesen kb. 35.000 dollárt költött a digitalizálásokra és a kosztümökre - a legtöbbe az a 6 méteres sárkánymodell került, amivé Liu Kang képes átalakulni.









Mivel már MEGADRIVE-ra is készülnek a virtuális anyagok, elképzelhető, hogy előbb-utóbb megjelenik a **VIRTUA FIGHTERS** átirata is. A játék a SEGA legkülönlegesebb játéktermi gépe, az első vektorgrafikával készült verekedős játék. A figurák persze nem a klasszikus vektorgrafikával készültek - egyszerűen csak szögletesebbek, mint a "normál" módon animált társaik.

Mielőtt a SEGA egyértelműen bejelentené 32 bites gépének megjelentetését még elsüt egy nagy újdonságot, a **GENESIS CDX**-et. Ez egy olyan formatervezett kis gép, amely egy MegaDrive és egy Mega-CD is egyben. Persze zene CD lemezeket is lejátszik (fülhallgató bemenet van rajta), saját kezelőgombjai vannak, s természetesen hordozható. Monitorhoz vagy TV-hez egyszerűen csatlakoztatható, és van egy zene/cartridge/CD váltó gombja is, így nem kell kikapcsolgatni, ha másra akarjuk használni. A gépet egy 6 gombos joy-jal, AC adapterrel, monitor kábellel és 3 darab CD játékkal márciustól árulják nyugaton.

S.O.S

Igazi profiknak való kódot mutatunk most nektek a **STREET FIGHTER 2 CHAMPIONSHIP EDITION** MegaDrive változatához: a CAPCOM logo megjelenésekor (6 gombos joy-t használva) írjátok be a "le, Z, fel, X, A, Y, B, C" kódot az egyes joy-jal. Így kikapcsolódik az összes normál mozgás, csak a speciálisakat lehet használni. A CHAMPION módban is lehet 5 csillagos sebességgel küzdeni, ehhez a következőt tegyétek: várjátok meg a nyitó képsorokat, és amikor a kék SF2 logo alatt a ház kezd eltűnni, nyomjátok be a "le, Z, fel, X, A, Y, B, C" kódot az egyes joy-on. A BATTLE MODE-ban is lehet ugyanazokat a karaktereket választani, ha a MATCH PLAY/ELIMINATION feliratok megjelenésekor beadjátok a "le, Z, fel, X,A,Y, B, C" kódot a kettes joy-on.



ECCO THE DOLPHIN - minden eddigi kódot félredobhattok, ha a következő csalást használjátok: jobbra úszás közben kezdjetek el balra visszafordulni, és abban az állásban pauzáljátok le a játékot, amikor ECCO éppen a képbe mosolyog. Ekkor kell szépen ütemesen beadni a "fel, A, le, bal, B, bal, bal, C, C, le" kódot.



Hogyan is maradhatna ki az S.O.S. rovatból az **ALADDIN**? Pauzáljuk az akciót, és üssük be az "ABBAABBA" kódot, így a következő pályára lépünk.

Igaz, hogy nem túl sok embernek van még MCD-je, de azért itt egy kód a **SONIC CD**-hez. Ha a TIME ATTACK versenyt 26:46:12 alatt futjuk végig, megjelenik a VISUAL MODE menü. Itt végignézhetük az intro-t és a megnyerést, plusz az eredeti rajzokat. Ha a TIME ATTACK futamot 37:27:57 totál idő alatt teljesítjük, megjelenik a DA GARDEN menüpont. Itt meghallgathatjuk a játék zenéit és a kis bolygó rajzát is manipulálhatjuk. A főképernyőn "fel, le, le, bal, jobb, B-t" kell nyomni a pályaválasztáshoz, de ekkor csak egy, a kiválaszott szinten mehetünk.





SILPHEED

SEGA CD

Sokáig, nagyon sokáig csak infókat és képeket láttam a bombasztikus MCD játékból, a SILPHEED-ből. Égen-földön nem sikerült beszerezni, mignem egy bécsi út alkalmával szerkesztőségünk magáévá tette egy áruház készletének utolsó darabját. Így végre saját kezűleg tesztelhettem az utóbbi évek egyik legjobb lövöldözős anyagát.

Pár érdeklődésfelkeltő mondattal szólva a SILPHEED egy szupergyors, óriási 3D-s polygon grafikájú, 11 akcióval teli pályájú MEGA-CD-s stuff. Valami olyat kell elképzelni, amihez hasonlót eddig csak a játékteremben láthattunk!

A földi telepitésű Grayzon számitógépes védelmi rendszer totál megbolondult. Egy idegen civilizáció bénította meg, hogy könyebben végrehajthassa a föld leigázásával kapcsolatos terveit - innentől kezdve a játékoson, egy SA-77 "SILPHEED" tipusú űr-vadászgép pilótáján áll vagy bukik az emberiség sorsa. Mint az várható, az idegenek mindent bevetnek az árva űrhajó ellen...

Innentől kezdve aztán nem is lenne sok mondanivalóm, ha nem erről a játékról lenne szó. Aki viszont megnézi képeinket, és elképzeli azokat a pályákat, melyeket nem volt lehetőségünk bemutatni





(legszivesebben 4 oldalt mutattam volna a játékról, de hát ott volt Zolee, a könyörtelen), plusz egy kicsit is bukik a lövöldözős stuffokra, az meg fogje érteni elragadtatásomat. SNES-en nagyon birtam a STAR FOX-ot, de az volt a gondom vele, hogy kicsit túl "szimulátoros" volt, és igazán nagy űrhajók csak a szintek végén jöttek (persze ha a saját gép is nagy, nehéz még nagyobbat mellé animálni). Nos, a SH programozói kicsi gépet tettek a játékba, így orrba-szájba érkeznek a nagyobbnál nagyobb gépek, sziklák, építmények. Fantasztikus látvány, ahogy a kis gép repked a hatalmas fémtömbök között, vagy a polygon hegységek felett. Űrhajónkkal nem csak jobbra-balra korlátozottan haladhatunk, hanem szinte kötöttségek nélkül előre-hátra is, "bele a képernyőbe". Ilyenkor természetesen megfelelően változnak a méretarányok, s a MCD ismét bebizonyítja, hogy mire képes. Az egész játék tisztára "virtua" stilusú (tudjátok milyen az - mintha a világ nagyon aprólékos 3D tömbökből épült volna fel).

Az első szinteken, amikor a nyitott űrben haladunk elég gyenge a látvány, csak amikor az aszteroidák jönnek, akkor indul be az akció. Egy halom ellenséges géppel kell szembeszállni, melyek között már vannak nagyobbacskák is. Az 5. pálya után jönnek a "szájtátós" részek, amikor is szembekerülünk egy akkora anyahajóval, hogy nem látni a végét - s ne valami kockán-kocka izére gondoljatok, egy csúcs japán stilusú csodagépről van szó, ezer kiálló ágyúval, műszerrel! Ezután aztán minden előkerül, amit eddig a shoot-em up stilusban kitaláltak, monstrumok minden mennyiségben, és ott a kedvenc részem is, amikor egy "Csillagok háborúja"-szerű katlanban kell haladni - csak sokkal változatosabb a kép, mint a filmben!





Természetesen a széles fegyverarzenál is bejön a képbe. Gépünk jobb és bal oldala tetszés szerint szerelhető fel, kimondhatatlan nevű és rendeltetésű szerszámokkal. Ezeket a játék közben és a szintek végén tudjuk felszerelni - legfontosabb mégis a jó öreg extra energia, ami szerencsére sűrűn begyűjthető.

A játék grafikája két dolog miatt imádnivaló. 1: szupergyors. 2: japán plusz polygon stilusú! Csak érdekességként: 20 frames per másodperccel fut! A hátterek nem egyhangúan szürkék, mint a legtöbb űr-vektoros játékban, hanem szinesek, mintha csak bitmapes képek lennének. A képernyőn nincsenek "álló" elemek, mint például azok a sokszor látott fránya felhők, vagy jobbra-balra scrollozó hegyek - itt minden mozog, hiszen itt minden virtuális! Gépünknél többször vastagabb lézernyalábok hasitják a levegőt, tűzgömbök világitják meg a hajók oldalát - tényleg fantasztikus. Azt már csak érdekességképpen mondom el, hogy minden szint után filmjelenetek vannak, és a játék folyamatosan beszél - a többi pilóta üzenget nekünk a várható veszélyekről. Aki szerette annak idején az EPIC-et, vagy az X-WING-et, az szerezzen be egy MEGA-CD-t és irány a Virtuális Galaxis!





SEGA

SONIC SPINBALL



Már kezdtem azt hinni, hogy SONIC barátom végleg kifutotta magát, kiégett. Aztán az összes nyugati konzolokkal foglalkozó lap megtelt a SONIC 3 hirdetéseivel, az 576 Kbyte Shop-ba pedig megérkezett a SONIC SPINBALL -azonnal megnyugodtam. Mit mondjak, eddig a flipperek közül a Dragon's Fury volt a kedvencem, de egyórás SS nyüstölés után azon nyomban a 2. helyre szorult. Nem igaz, hogy mennyire jó ez a játék!

Annak ellenére, hogy a különböző cégek egyremásra jelentetik meg technikai újdonságokkal telegyömöszölt játéktermi gépeiket, azért még a hagyományos flipperek is az élen járnak (aki jár játékterembe, az észrevehette már, hogy sok gépnek van flipper megfelelője, pl. Street Fighter 2). Ezért a SEGA SONIC népszerűségét kihasználva egy olyan flipper játékot hozott össze, amely igazán '94-es szinvonalú: története van, a pályákat a klasszikus értelemben "végig kell vinni" és főellenségekkel is találkozhatunk.

Hősünk kedvenc ellenfele, Robotnik doki legújabb agyréme a Volcano Veg-o-Fortress, azaz a Vulkánerőd. Ez az építmény arra hivatott, hogy a szegény kis állatokból robotszolgákat állitson elő. A gyár a Mobius bolygóból szerzi energiáját, plusz a vulkánból kiszivattyúzott lávából - ez a Veg-o-Converter, a védelem szerepét pedig egy labirintusszerűen kiépitett flipper rendszer látja el.



Azt már megszokhattuk a "történetes" flippereknél, hogy bizonyos feltételeket sorrendben teljesítve juthatunk tovább és tovább. Sokszorosan igaz ez a SS-ra, melyben 4 pályát kell a szó szoros értelmében felfedezni. Minden pálya részekből áll, s minden résznek saját teljesitendő feladata van - ezek általában kapcsolók meglövéséből vagy járatok kinyitásából állnak.



Az első pálya már kapásból nem egy leányálom, legalábbis addig, amig rá nem jövünk a titkára. A legalsó részben két kapcsolót kell aktivizálni, ekkor elfolyik egy adag szmötyi és megszerezhető az első gyémánt. Ezután a jobb és bal részben addig kell ügyeskedni, amig a csillés, középső hullámvasút eltérítő gátjai kinyilnak. Ha így megszereztük a másik 2 követ, már csak az első főellenség van hátra.



A második szinten az első kő gyerekjáték, csak be kell jutni a fújtatós részbe, és középen "felfújtatni". A másik két gyémántot alig találtam meg - aztán rájöttem, hogy amikor beesek abba a csőbe, melynek falán átlósan álló fújkálók vannak, ott kell felügyeskedni magam...



Tényleg, még nem is mondtam - a kövek stabilizálják a szigetet. Ezért akarja SONIC mindet begyűjteni, s így tönkretenni Robotnik tervét. Amikor SONIC a levegőben összegömbölyödve száguld, sérthetetlen. Még szerencse, hogy így nyugodtan nekimegetünk a legváratlanabb helyzetekben előbukkanó gépszörnyeknek. Repülés közben figuránkat valamennyire irányíthatjuk, így elég jól lehet szabályozni a haladási irányt. Talán ezért éreztem kicsit könnyűnek a játékot, szinte csak elvétve történt meg, hogy a két ütő között belepattyantam a halált hozó vízbe/lávába. Csak zárójelben említem meg, hogy én mindig az egyszerre ütős módban játszom (azaz egy gombbal működtetem mindkét kart), mert így jobban lehet az irányításra figyelni. Egy jótanács: mindig fogjuk meg a karral a golyót, így pontosabban lőhetünk. A háttérben levő szines nyilak azt mutatják, hogy merre vannak a kulcshelyek a pályán.

A főellenségek után mindig egy bonus részbe kerülünk, ahol SONIC saját kezébe veszi az irányítást - ő kezd el flipperezni (halál jól néz ki, ahogy a jobb és bal sarokban tükröződik a képe, figyeljétek meg, a szemével követi a golyót). Ezeken a bonus szinteken az a feladat, hogy a csöveket meglőve kiszabadítsuk barátainkat.

Amikor elveszitünk egy életet, minden visszaáll az eredeti helyzetbe, kivéve az addig megszerzett gyémántokat - ezért mindig arra kell törekedni, hogy amelyikhez szabad utat csináltunk, azt szedjük is fel azonnal.

A SONIC SPINBALL grafikája nagyon sajátos, sőt furcsa. A hátterek teljesen sötét tónusúak, az első pálya tök úgy néz ki, mintha tényleg kőbe vájták volna. A második rész a sok sárga szín miatt egy öntödére emlékeztet, a harmadik csupafém hangulatú. A negyedik, nyitott pálya is a sorba illeszkedik, ugyanis az ég nem kék, hanem piros - biztos naplemente van éppen. Sajnos a szinteken egy kicsit kevés a mozgó dolog, így ha nagyon nem sikerül a megfelelő helyre lőni a bogyót, unalmassá válik a bénázás - persze, nem kell annyit töketlenkedni.

SEGA

SONIC 3 THE HEDGEHOG

PREMIER

Hát ez is elérkezett: megjelent minden idők legjobb MEGADRIVE játékának, a SONIC-nak a harmadik folytatása. Aki bírták az előző részeket, azok ezúttal sem fognak csalódni - ugyanazt a szórakoztató stílust kapják, mint eddig - nomeg új karaktereket, új mozdulatokat, új helyszíneket és új ördögi masinákat, made by Dr. Robotnik.

Ezúttal a doki rossz lappal nyit - lezuhan egy magányos szigeten. Ahhoz, hogy megjavíthassa gépét, meg kell szereznie a gyémántokat, sokak számára ismertebb nevükön az Emerald-okat. A szigeten segítőtársat is talál magának, Knuckles-t, aki végig akadályozni fogja hősünket a "játevésben".





A SONIC 3 az eddigi legjobban játszható epizód, amely 6 felvonásból áll, ezek további 2 részre bomlanak. Bejuthatunk még speciális pályákra és bonus futamokra is, plusz egy halom új opcióval találkozunk. Eddig nem volt rá mód, de most már 6 mentési lehetőség is van, s az így eltárolt állásokkal sokkal könnyebb lesz a megnyerésig eljutni. 1 játékos üzemmódban választhatjuk Sonic-ot, Tails-t vagy azt is, hogy együtt legyenek a képen. Ez a lehetőség az S2-ben is megvolt, de ezúttal a nehézségi fokok között is van különbség. A páros játéklehetőség is nagyban kibővült: mindhárom főszereplő közül választhatunk (Sonic, Tails, Knuckles), 5 különböző pályán versenyezhetünk, és mindezt 3 stílusban. Ezek a versenyes részek sokkal igényesebbek, mit az S2-ben, s teljesen új hangulatot adnak a SONIC 3-nak. A 6 pálya kicsit kevésnek tűnik, de ez egyszerűen van kiküszöbölve - sokkal hosszabbak a pályák, mint azt eddig megszokhattuk.



Az S3 teljes grafikájára a megszokott stílus jellemző, de mégis minden olyan különlegesnek látszik. A készítőknek sikerült még újabb ötleteket megvalósitaniuk, de az alaphatás azért megmaradt. Sonic és Tails figurája tök ugyanaz maradt, de sok új animációt is tudnak: ijedt képpel zuhannak, el tudnak tolni köveket is, malomkörzéssel egyensúlyoznak, lógnak, hintáznak, s ami az egyik legaranyosabb jelenet - Tails dupla farkát helikopternek használja, Sonic meg a praclijába kapaszkodik, s így emelkednek a levegőbe.

A bonus pályák is teljesen új ötleten alapulnak. Ha összegyűjtünk minimum 50 gyűrűt, akkor tudunk bejutni - meg kell érinteni az oszlopot és beleugrani a csillaggyűrűbe. Itt egy gépet találunk, benne színes gumilasztikkal. Az elkapott golyók mindenféle extra cuccokat adnak.

A speciális pályák egy egészen veszélyes 3D-s perspektívával dolgoznak. Bejutni a szokott módon lehet: bele kell ugrani a nagy gyűrűbe. Egy sakktábla-mintás bolygóra kerülünk, ahol az a feladat, hogy futás közben a lehető legtöbb kék golyót összeszedjük. Ha fehér bogyónak ütközünk, lepattanunk róla, ha pirosnak, kiestünk.

Az eddigi SONIC részekben nagyon kevés extra cuccot szerezhettünk meg. Ezúttal sokkal nagyobb a választék: természetesen van pajzs, gyűrű-TV, gyorsítócipő, plusz élet, és 3 új védőeszköz, a tűz-, víz- és villám-pajzs is.



A készítők rájöttek az előző részek egy nagyon bosszantó hibájára: ha nekimegyünk valakinek/valaminek, az összes gyűrű szétszóródik, s alig lehet valamit visszaszedni belőle. Ezért beépítetek egy plusz védelmet: ha valamelyik gombot kétszer megnyomjuk, egy másodpercig sérthetetlenek leszünk. Ezt a segítséget egy jó játékos nagyon hatékonyan tudja alkalmazni. Ezernyi érdekesség van még, amik közül még egyet megemlítenék: a speciális pályákra vezető gyűrűk el vannak rejtve, így mindig fel kell kutatnunk őket.

A SONIC 3 grafikája igazán első osztályú, s mint mondottam a szokott stílusban készült. Több szintes a háttérscroll, így a 2 dimenziós alappályák is eléggé térhatásúak. Sokkal több a mozgó, hőseink testi épségére veszélyes dolog, s kevesebb a céltalan szaladgálással töltött idő - magyarul jobban oda kell figyelni. Ami nekem még nagyon tetszett: csomó különböző növény van a pályákon, ezért valahogy az egész kép "élettelibb", a legtöbb pálya a "szabad ég alatt" játszódik. A növények mellett legtöbbször a kövek különböző fajtái szerepelnek - végre egy játék, ahol nem a már millióegy programban alkalmazott fémfalak és építmények között kell rohangálni. Éljenek a zöldek...hehehe...



VIRTUA RACING

SEGA











Egy régebbi számunkban már szóltam a forradalmian új MEGADRIVE F1-es autószimulátorról, a VIRTUA RACING-ről, amely mostanra végre testet öltött. Két okból is korszakalkotó az anyag: minden kazettában megtalálható az új SVP (SEGA Virtual Processor) chip, amely a gyors polygon mozgatást garantálja; a másik ok pedig ennek következménye: ez az első VIRTUA technikával készült stuff. Csak hogy tiszta legyen: az SVP a válasz a Nintendo FX chipjére.

Ez a konverzió egy olyan csodálatos játéktermi gépről készült, amely hetekig vezette az amerikai arcade (játékterem) listákat. Ez nem véletlen: remélem a képek alapján mindenki könnyen el tudja képzelni azt a látványt, ami a játékteremben fogadta a szemlélődőt. Ultragyors 3D-s grafika, bombasztikus sztereo hanghatások, tetszés szerint változtatható perspektíva - s szerencsére mindez a MD változatban is megtalálható, hála az új chipnek.

Sok gyengébben sikerült társával ellentétben a VR kocsija érzékenyen reagál a joy mozdulatokra. Az igényesen kidolgozott polygon táj szédítő sebességgel suhan el a jobb és bal oldalon - de ne holmi egyszerű látványt képzeljetek el: fák, bokrok, változó magasságú hegyek, tavak sőt hidak is szerepelnek a látképben. Természetesen mindez a színkészlet maximális kihasználásával - hát igen, kérem, ez a virtua látvány! Eddig a FORMULA F1 című játék számított a leggyorsabbnak MD-on, minimalizált háttérgrafikával. A VR-nél pedig nem kell ám kikapcsolni a grafikát!

A játékban 3 különböző pályán mehetünk végig. Beginner-Medium-Expert fokozatok adottak, melyek közül az elsőben tompa kanyarok és hosszú egyenesek vannak, az utóbbiban meg szinte egy méter egyenes sincs, viszont annál több hajtűkanyar. A kezdők automata váltót is választhatnak, de lehetőség van a 7 sebességes kézi váltásra is. Az úton mindig láthatók kanyar-előrejelzők, de ezek nagy sebességnél az útmenti dísz szerepét veszik fel.

A verseny 4 különböző nézetből élvezhető. Ezek közül a "saját szemszög" a legszimplább, ilyenkor a kocsiban ülünk, s szerintem ebben a nézetben a legnehezebb vezetni. Ennek az az oka, hogy szinte alig látni valamit a közelgő akadályokból. A második "kameraállás" a kocsi mögött van. Az igazi profik ezt használják, hiszen ilyenkor pont annyit látunk előre, amennyi még reálisnak számít. A harmadik állás jópár méter magasan, a kocsi felett van. Ez azért rendkívül látványos, mert ilyenkor még a kocsi képe is eléggé uralja a képernyőt, de már a háttér is fantasztikusan mutat. Végül következik a negyedik perspektíva, amely "madártávlatból" mutatja a versenyt. Ez való az ínyenceknek, hiszen ilyenkor tényleg lélegzetelállító a táj képe. Ha így nézzük az akciót, az már tényleg egy Virtua filmnek felel meg.



Ennyi szédítő vizuális élmény után mi következhet még? Ha az első három hely egyikén végzünk, visszanézhetjük a versenyt az Action Replay segítségével, természetesen egy még újabb szemszögből. Tovább fokozza a virtua látványt, hogy minden versennyel kapcsolatos adat a képernyőre van írva, de úgy, hogy azok nem takarják el a kilátást - mintha egy üveglapra lennének vetítve.

Ha ilyen a Virtuális Valóság, akkor felőlem jöhetnek a hasonló stuffok. Most már csak arra vagyok kíváncsi, hogy mikor jön ki a VIRTUA FIGHTERS Megadrive változata...

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

SEGA

Ezúttal a teknőcök igazán nagy grizbe kerültek: eddig elbunyózgattak Shredder papával és embereivel, most azonban nagyobb a baj, egy Krang nevű úriember átteleportálta őket és barátaikat a Dimension X rendszerbe. Ez a rendszer 10 világból áll, melyek között a trópusi dzsungel, a jégvilág, az ősország, sőt még a jövő űrhajóinak fedélzete is megtalálható. Hőseinknek ezeken a helyszíneken kell küzdeni egymással, mégpedig Street Fighter 2 stilusban (talán egy kicsit TÚLSÁGOSAN is SF2 ízű a dolog).

A négy teknőc, Donatello, Leonardo, Raphael és Michelangelo mellett választhatjuk April-t is, a riporterlányt, vagy Casey-t, a magányos hőst, de van két kevésbé ismert lény is, Ray a kék démon és Sysy, a négykezű bogár. Cowabunga!

A TTF készitőinek az volt a nem titkolt szándékuk, hogy a SF2-höz maximálisan hasonló játékot hozzanak létre (mert arra azért rájöttek, hogy felülmúlni nem tudják). Éppen ezért elég sok a választható karakter, és rendkivül sok az alap és speciális mozgás (még az előhozásuk is ugyanaz!). Az egyetlen probléma, hogy némely mozgás túl erős, másokat meg túl nehéz előcsalni. Mondjuk ez csak akkor idegesitő, ha a gép ellen játszunk - ilyenkor a gép karaktere másodpercenként tud pl. egy lövést produkálni.

Kezdéskor kiválaszthatjuk a nehézségi fokot (LEVEL), a menetek számát (ROUND) és azt, hogy időre menjenek-e a bunyók (TIMER). Beállitható a folytatási lehetőségek száma (CREDIT), és kedvünkre állithatjuk a gombok rendeltetését is (CONTROL). Aki a program zenéire kiváncsi, az a SOUND menüben hallgathatja meg a számokat. Az 1 PLAYER üzemmódban 8 karakter közül választhatunk, és Krang embereit végigverve meg kell menteni Splinter-t, mesterünket. Ha elveszitünk egy meccset (2 forduló), elvész egy credit. Addig van lehetőség a viadalra, amig van a tarsolyunkban folytatási lehetőség. Sokkal nehezebb a TOURNAMENT opció, ahol a játék összes szereplőjével meg kell verekedni, még a saját klónunkkal is! Itt nagyon óvatosan kell küzdeni, mert az energiacsikunk nem töltődik újra.

A mozgásokról nem akarok túl sok szót ejteni, mert ezeket mindenkinek magának kell kitapasztalnia, a speciálisok meg benne vannak a kézikönyvben. Alapállásban van 2 féle ütés és rúgás, plusz egy "dumálás" (ilyenkor emberünk hergeli az ellenfelet). Adott a védekezés lehetősége és a szédülő ellenfelet persze ki lehet ütni. A támadások akkor módosulnak, ha közel megyünk a figurákhoz, ilyenkor dobni is tudunk. A spéci támadások, mint mondottam, majdnem úgy történnek, mint az SF2-ben - figuránkét 3-4 van. Mindenki tud egy úgynevezett Ultra támadást, de ezt csak akkor tudjuk alkalmazni, mikor emberünk már a végét járja - és ilyenkor is csak egyszer! Teljesen új funkció, hogy a meccsek után vissza tudjuk nézni a küzdelem utolsó pillanatait, egy-egy szép kiütést, stb. Ilyenkor a joy és a gombok helyettesitik a video gombjait.

A 10 pálya a következő:

BIO PLANET-elképzelhetetlen, élő felszinű bolygó, Leonardo klónjának tanyája.

MIRAGE PLANET-az élő és az élettelen, és Michelangelo klónjának világa.

FUTURISTIC CITY PLANET-a jövő városa, Donatello klónja él itt.

MAGMA OCEAN-a tűzforró világ Raphael klónjának otthona.

SPACESHIP-ezen az űrhajón April-lel kell küzdeni.

ICE PLANET-egy gyönyörű jégvilág, Casey klón kivételével.

OCEAN PLANET-a végtelen óceánok és Ray bolygója.

JUNGLE PLANET-az egyik legszebb grafikájú pálya, Sisyphus klónja is kedveli...

ANCIENT PLANET-az őslények világa.

TECHNODROME-a végső állomás, ellenfelünk Krang lesz.

A TTF grafikája őszintén megvallva hagy némi kivánnivalót maga után. Nem a karakterekkel van baj, azok jól néznek ki és a mozgások animációja is fantasztikus. Nekem a hátterek tűntek kicsit fáradtnak, a grafika nagyrésze mintha "ködbe veszne". Mondjuk ezt csak akkor figyeltem meg, mikor két haverom küzdött egymással. Mert amikor a gép ellen megyek, akkor ilyenre nincs idő!











"Kérlek drága SUPER NINTENDO bácsi, hagyd abba a Street Fighter 2 Turbo klónok gyártását, hiszen ha megszakadsz, akkor sem tudod felülmúlni annak sikerét. És különben is, hogyan akarsz te átkonvertálni egy 100 Megás Neo-Geo stuffot egy 16 megás kártyába? Na jó, azért annyira rosszul mégsem sikerült..."

Ernő

Az új év eleje sem telt el anélkül, hogy meg ne jelent volna egy verekedős játék az SNES-re. Én annak idején a játékteremben birtam az anyagot, ezért nagy várakozással tekintettem az AOF konverziója elé. Aztán amikor megjött, rájöttem, hogy ez is csak egy SF2 utánzat.



A sztori szinte egy az egyben ugyanaz, mint minden hasonló játéknál: nőrablás, bosszú, bunyó. Mi a bunyó résznél lépünk be az események forgatagába: Ryo, egy kimondhatatlan nevű karateág mestere vendettát esküszik apja gyilkosai és huga elrablói ellen. Elindul az öreg városrészbe, s közben segitőtársra lel Robert Garcia személyében, aki régi riválisa és vele megegyező tudású harcos (a' la SF2 Ryu/Ken!) - innen indul az "ereszd el a hajamat"!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Összesen 10 szereplő van a játékban, akik az SF2-vel ellentétben mindannyian emberi vonásokkal vannak megáldva. Mindannyian ugyanabban a stilusban küzdenek (nagyjából), de teljesen különböző speciális mozgásokat tudnak. Ezen mozgások részben koppintások, de van néhány igazán eredeti is köztük. Érdekes, hogy a legtöbben a tűz különböző fajtáival operálnak - tűzfal, tűzgolyó, égő láb, égő kéz, égő pad - ezért ha mindkét játékos ura a speckó támadásoknak, mindig valami égni fog a képernyőn. Nem is tudom, miért lett a játék cime ART OF FIGHTING, miért nem inkább ART OF FIRE?





A játék annyira közel áll az eredeti verzióhoz, amennyire azt meg lehetett oldani - sajnos nem jobban. Figyelembe kell venni, hogy eredetileg nagy hangsúlyt fektettek a szinek esztétikai hatására, s ezt a 256 szin nehezen tudja visszaadni. Ami viszont állati klassszul sikerült, az a nagyitás/kicsinyités funkció - és ez egy teljesen eredeti ötlet!

A programban 3 opció közül választhatunk: a legegyszerűbb lehetőség az 1 PLAYER-es, itt tetszés szerinti karakterrel küzdhetünk single meccseket. A STORY MODE kissé vérszegény, hiszen itt csak 2 figura közül választhatunk, s ezek mozgásai is nagyjából megegyezőek. Én egy picit nehéznek találtam a gép elleni küzdelmet, de lehet, hogy csak én vagyok amatőr - a 10 kemény ellenfél nehéznek bizonyult. Sokkal szórakoztatóbb, ha ketten verekszünk, hiszen ilyekor az esélyek is egyenlőbbek. A speciális támadásokat nem könnyű előhozni, ezért a páros játék rendszerint vad joy-rángatással telik el - egy-egy üvöltéssel megspékelve - ez azt jelenti, hogy valakinek sikerült kiimádkozni egy mutatós támadást.

Lássuk hát a mellékszereplőket: Jack Turner jó felépitésű kamionos, a halálos rugás mestere. Lee Pai Long kőkemény keleti harcos, civilben egy börtön igazgatója. King a leggyorsabb harcos, szuper energiarugása van. Mickey Rogers hatalmas ütésű sportoló. John Crawley veterán katona, akit háborús tapasztalatai tettek profivá. Kemény ellenfél a titokzatos Mr. ?, aki egy démoni maszk mögé rejti arcvonásait, s végül következik Mr. Big, a déli városrész ura.

A speciális mozgások addig hatásosak, amig a "spirit" érték egészséges - ha ez megsérül, semmit sem érnek támadásaink. A csík persze visszatölthető, de ilyenkor emberünk teljesen védtelen, ezért óvatosan kezelendő! A harcok után segitő tippeket kapunk, s a STORY MODE-ban lehetőség van mindenféle kemény dolog - jég, üveg - törésére is, Mortal Kombat stilusban.





Amerikában a játék a verekedős játékok listáján a 7. helyen végzett, a Final Fight mögött, de a Rushing Beat Run előtt. A játékból speciel nekem a hátterek tetszettek a legjobban - a bár és a japán kert halálos. A karakterek grafikája átlagos, de legalább hihetően emberi. Nem rossz a játék, de szerintem a MORTAL KOMBAT 2 megjelenéséig nem fog megdőlni az SF2 egyeduralkodó helyzete (lehet persze, hogy azután sem)!













S.O.S

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Az **ALIEN 3** a Super Nintendo egyik leghangulatosabb játéka, de ezzel együtt az egyik legnehezebb is. Lássuk tehát a pályakódokat, melyeket a játék elején, a PASSWORD opciónál kell beírni: QUESTION, MASTERED, MOTORWAY, CABINETS, SQUIRREL, OVERGAME.

MAGIC SWORD: bármelyik nekünk tetsző pályát kiválaszthatjuk kezdőpontnak, ha az OPTIONS menüben ráállunk az EXIT feliratra, és megnyomjuk az L, R, START gombokat.

A **FINAL FIGHT 2** című játékban, ha jól emlékszem nem lehet azonos karaktert választani a 2 PLAYER-es üzemmódban. A kezdőképen nyomjuk be a "le, le, fel, fel, jobb, bal, jobb, bal L, R" kombinációt és ha jól csináltuk, a kép kék színűre vált, és láss csodát...

ZOMBIES EAT MY NEIGHBOURS - egy pár kód: WJQK, BZVG, BRPQ, VLHX

ROCKY RODENT: örök folytatási lehetőséget szerezhetünk, ha a címképernyőn, amikor ROCKY keresztbe szalad beírjuk a következő kombinációt: "Y, A, R, A, B, A" és a kurzort a CREDIT? feliratra tesszük.

LOST VIKINGS: a gondolkodást igénylő játékok koronázatlan királya 37 szintből áll, ez 37 kódszót jelent.
1-STRT 2-GR8T 3-TLPT 4-GRND 5-LLMO 6-FLOT 7-TRSS 8-PRHS 9-CVRN 10-BBLS 11-VLCN 12-QCKS 13-PHRO 14-C1RO 15-SPKS 16-JMNN 17-TTRS 18-JLLY 19-PLNG 20-BTRY 21-JNKR 22-CBLT 23-HOPP 24-SMRT 25-VSTR 26-NFL8 27-WKYY 28-CMBO 29-8BLL 30-TRDR 31-FNTM 32-WRLR 33-TRPD 34-TFFF 35-FRGT 36-4RN4 37-MSTR

BATMAN RETURNS: az extra folytatási lehetőségek 9-re növelhetőek, ha az OPTIONS képernyőn a kettes joy-jal beírjuk a "fel, X, bal, Y, le, B, jobb, A, fel, X" kombinációt. Ugyanitt a "fel, fel, le, le, bal, jobb, bal, jobb , B, A" kód egy halom extra életet eredményez.

STREET FIGHTER 2 TURBO: 10 csillagos TURBO sebesség választható, ha azon a kezdőképen, amikor fekete alapon bejön az SF2 logo (bekapcsolás után), gyorsan beírjuk a "le, R, fel, L, Y, B" kódot a kettes irányítóval. A csilingelés a kód helyes bevitelét jelzi. Ha ki akarjuk kapcsolni az összes speckó mozgást, a CAPCOM logo megjelenésekor írjuk be az előző kódot, de az egyes joystickkel.



NIGEL MANSELL'S WORD RACING: aki esetleg az egyszerűbb végét szeretné megfogni a dolgoknak, annak jöjjenek az országok kódjai:
MEXICO - LZ9ZN40LJZ541STCVL
BRAZILIA - 6CL732YLZ3H07VNBR9
SPANYOLORSZÁG - PZPP693R91Q7NHQ..2
SAN MARINO - R49RGKFHJBDSV0T79
MONACO - L0XJ.XYCH3L7GDCFOR
CANADA - B7JPR46QRB.RG0BNHL
FRANCIAORSZÁG - LV0ZB206FG0K62K2D7
NAGY-BRITANNIA - TKX.B7G3VTJFS1QSKX
NÉMETORSZÁG - TQPCLTBTB7X21.JQGT
MAGYARORSZÁG - HLL2FWG1Y20FL.1NG5
BELGIUM - YMGW4BXM3BV61JR565
ITALY - 4QX4JKWXT5OZQ..K35
PORTUGÁLIA - 4F3M0TZ507064KGC5D
JAPÁN - R48RR9GT7JB.BZVR4D
AUSZTRÁLIA - 33DV4B.F1ZZG538GW3
Végképernyő - PV2JTFBK4Y696H4DXY

Mostanság az egyik legsikeresebbjáték az **ALADDIN**, de talán nem mindenki tudja végigjátszani a pályakódok nélkül:
1- Dzsinn-Abu-Aladdin-Szultán
2- Jaffar-Abu-Jasmine-Dzsinn
3- Dzsinn-Jaffar-Aladdin-Abu
4- Abu-Aladdin-Dzsinn-Jasmine
BONUS- Jaffar-Jasmine-Aladdin-Jaffar
5- Jasmine-Jaffar-Szultán-Jasmine
6- Aladdin-Jasmine-Abu-Szultán

TINY TOONS: BUSTER BUSTS LOOSE - az örök folytatási lehetőség talán megkönnyíti a játékot: kódszónak a következő 3 figurát adjuk be (eredeti nevükkel) PLUCKY DUCK, BABS BUNNY, BOOKWORM.

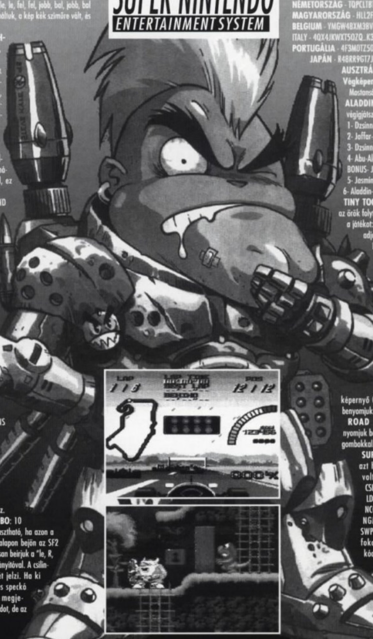
THE ADDAMS FAMILY: kódnak írjuk be a BLKX8-at. Menjünk be a zeneszobába, várjuk meg a zene végét, s 70 élettel kezdhetünk.

DESERT STRIKE: 1: 3ZJMZT7, 2: K32LB2R, 3: JR8P8M8, 4: F9N5CJ8

CYBERNATOR: 6 folytatási lehetőség szerezhető, ha rámegyünk a kezdőképernyő OPTION feliratára és egyszerre benyomjuk az "R, L, fel, START" kombinációt.

ROAD RUNNER: a címképernyőn nyomjuk be az "R, Y , bal, SELECT, START, X" gombokkal.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK: azt hiszem ezúttal igazám gyorsak voltunk a kódokkal: WDWDWB, CSPTNP, NSRSCL, WFBJTB, HMGPWJ, LDGLTJ, LLJFBG, WLJWDN, WBWHRW, NCCG3P, GLTTDJ, GJBHNF, MCDGRJ, NGMSJB, RLMSWJ, MBRCGB, SWPMSS. Akik a BRAVE nehézségi fokot választják, azoknak is van kódunk: TCCPSJ, NLBJJF, DGBDPL, HMGPWJ, JRGRTD, MDBNMR, GTLCNP, WWBGHF, PGBNBH, DLPMMD, SHRBLW, LNGPNN, FSFMSR, FCPDPC, HPLSHJ.





F19 STEALTH FIGHTER

A MicroProse-ról ugye mindenki tudja, hogy folyamatosan ontja magából a jobbnál jobb szimulátorokat. Mostanában jelent meg ún. XL (azaz "régi nagy programok - új köntösben") kiadásban az eredetileg 1987-ben kiadott repülős játék, az F19 STEALTH FIGHTER. Ebben sem hazudtolta meg magát a MicroProse, hiszen a szinte a Gunship-pel egyidőben kiadott, a híres helikopter-szimulátorhoz nagyon hasonló, '87-ben színvonalasnak mondható, játék még ma is unikumnak számít a maga nemében.

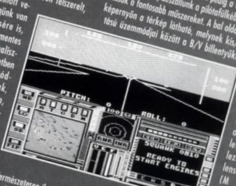


A játék elején formattálhatunk egy játéklemezt, új pilótával vághatunk neki a kalandoknak, menthetünk, tölthetünk ízlés szerint. Ha a "Begin mission" pontot választjuk, egy újabb menübe jutunk, ahol a hadszínteret állíthatjuk be (líbiai tréning, líbiai bevetés, Perzsa-öböl, Északi tenger, Közép-Európa), melyek nehézsége is egyre növekvő. A nehézségi fokot a képernyő alján található RISK felirat jelzi, könnyűtől a halálosig. Beállíthatjuk a háború formáját is, mely lehet COLD WAR (hidegháború; ilyenkor legcélravezetőbb a célpontok sebészi pontosságú eltávolítása, mert az esztelen pusztítás diplomáciai bonyodalmakhoz, és hadüzenethez vezethet, amire jobb nem is gondolni. Nagyon fontos a gép lopakodó-képességeinek kihasználása, bár az ellenség nem számít támadásra, ezért csak néha pillant radarjaira); LIMITED WAR (az országok már tisztában vannak az egymás közti konfliktus súlyosságával, de még nincs hadüzenet. Szintén fontos erény a feladatok pontos végrehajtása); CONVENTIONAL WAR (nyílt háború, amikor már jelentős ellenállásra számíthatunk, viszont mi is szabadabban mozoghatunk. Az ellenséges radarok nagyon éberek). Ha gyakorlást választottunk, akkor most kell beállítanunk annak célját is (bombavetési, veszélytelen légi célpontok elleni illetve "ruhapróba", melyben lehetőségünk nyílik a szabad gyakorlásra). Szintén megválasztható az ellenfelek felszerelése és képzettsége is, mely a zöldfülű, sárkányrepülőkkel szállldosó suhancoktól a harcedzett, korszerűen felszerelt, kitűnő légvédelemmel biztosított veteránig terjedhet. Lehetőségünk van a leszállás megkönnyítésére is, hiszen választhatunk törésmentes leszállást, könnyített és realisztikus leszállást is. Az első esetben akár ezerrel is nekicsapódhatunk a leszállópályának, akkor is landol a gép, hegyeknek és földnek/vízfelszínnek csapódva egyszerűen megrázza magát, majd halad tovább. Azonban ha eltalálnak, akkor bizony lezuhanunk. Természetesen ilyenkor az előléptetéseket is kicsivel később kapjuk meg.

Ha ezekkel megvagyunk, az eligazítás következik. Megtudjuk a célpontok koordinátáit, a felszálló-, és a leszállópálya adatait, a bevetés napszakát (nappal/éjszaka), valamint a minimá-lisan szükséges üzemanyagmennyiséget. Innen tovább-lépve abbahagyhatjuk az egészet, választhatunk új küldetést, megnézhetjük a felderítők adatait a célterületről, újra megnézhetjük az eligazítást vagy fel-fegyverezhetjük a gépet.

Négy, a törzsben elhelyezett raktérbe pakolhatunk, ha az előre beállított összeállítás esetleg nem felelne meg. A földi ellátók az első rekeszbe általában az elsődleges célpont, a másodikba pedig a másodlagos cél elleni fegyvert helyeznek. Mindegyik fegyvertípusról olvashatunk egy rövidke ismertetőt, ami megkönnyítheti a választást. A CHANGE BAY ponttal léphetünk tovább a következő rekeszhez, a COMPLETE pedig a fegyverkezés befejezését jelenti, beszállunk a pilótafülkébe.

Lássuk a fontosabb műszereket. A bal oldalon található képernyőn a térkép látható, melynek kis/nagyfelbontású üzemmódjai között a B/N billentyűkkel váltogathatunk.



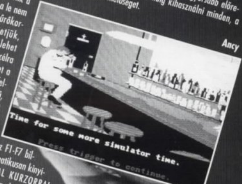
A másik kijelzőnek több funkciója van, amit az alatta levő betűk jeleznek: (E) ellenségazonosító (M billentyű, amin

WANTED

belül az N-el választhatunk légi-földi célpontok között); (W) fegyverlista (< billentyű); (S) a zavaróberendezések és az üzemanyag kijelzője; (R) rádió, ami a sikeres találatokat, az anyahajó üzeneteit automatikusan kijelzi; (I) az X billentyűvel módosíthatjuk a "waypointokat" a joystickkel. Középen alul a V alatt a magasság változását láthatjuk, a C a fordulatszámot, az F pedig az üzemanyag mennyiségét jelzi. Az RWR a radar-, az IRW pedig az infravörös érzékelőket jelzik, amik gépünket észlelik - tehát a lopakodás szempontjából nem árt, ha ezek soha nem jeleznek. A radarernyő hatótávolságát a JOBB SHIFT-tel változtathatjuk (100-24-12 kilométer). A T kijelző azt mutatja, hogy a légi infravörös célzóberendezés be van kapcsolva, és könnyen észlelhető sugarakat bocsát ki, sebezhetővé téve minket. Az ECM és az IRJ a radar-, valamint az infravörös zavaróberendezés működését mutatja (BALRANYÍL és 1-es gomb), a DCY pedig egy álcagépet dob ki, amely minden szempontból vonzóbb a rakéták számára az eredeti gépnél. A színes csík a gép észlelhetőségét jelzi, amely minél hosszabb, annál észrevehetőbbek vagyunk. Ez tehát a lopakodó üzemmód kijelzője. Ezt az értéket azzal tudjuk alacsonyan tartani, ha nem használjuk feleslegesen a légi célzókészüléket, 200 lábnyi magasságnál nem emelkedünk magasabbra, nem használjuk teljes fordulatszámon a hajtóművet, és fegyverhasználat után azonnal becsukjuk a fegyverek konténereinek ajtaját, amely nyitott állapotban jelentősen növeli a gép felületét, mely ezzel sokkal több radarsugarat ver vissza. A HUD-on is fontos adatok találhatók: bal oldalon a sebesség (felszálláskor egy fekete csík jelzi azt a sebességet, amelynél nagyobbat kell elérnünk a felemelkedéshez illetve repülés közben a le nem zuhanáshoz. Ezt a fekete csíkot a csűrőkormányok kiengedésével csökkenthetjük, valamint ugyanezzel a módszerrel lehet kényelmesen rárepülni a bombázandó célra úgy, hogy ki is tudjuk emelni a gépet a zuhanásból. Ez a funkció tehát plusz felhajtóerőt ad. Fent található az iránytű, amin kis sötét sáv jelzi a célpont irányát. Jobb oldalon a magasságmérő található. Lássuk a billentyűket. A konténerekben található fegyvereket az F1-F7 billentyűkkel váltogathatjuk, amivel automatikusan kinyílik a konténerajtó is. A JOBB-BAL KURZORRAL választhatjuk ki a gépágyút, a RETURN pedig kikapcsolja a fegyverrendszereket. A 4-es billentyűvel csukhatjuk be a konténerajtókat. Egyenesen repülve, alacsony magasságon az 5-ös billentyűvel kapcsolhatjuk be az automatikus magasságszabályzót, ami 200 méter körüli magasságon tartja a gépet, de azért nem árt figyelni rá (a hegyeket nem érzékeli, azokat kézi irányítással kell kikerülni). A 6-os ki/bekapcsolja a motort, aminek azonban kell egy kis idő ahhoz, hogy hajtóerőt adjon le. A 8-assalereszthetjük ki a kerekeket, a 9-essel pedig a csűrőkormányokat. A 0 a kerékfékeket irányítja. Nézeteket is válthatunk a FONT, CLR HOME és INST DEL billentyűkkel. A BAL SHIFT a katapultot aktivizálja. Bal oldalon található még néhány kijelző, amelyek közül a WB a konténerajtó kinyitását jelzi, az SB a futómű kieresztését (csak kis sebességnél, alacsony magasságon), az SB a fékeket, az FLP pedig a csűrőkormányt. A másik sorban az A az automata pilótát, a T a célzóberendezést, a W a fegyverrendszereket, a többi pedig a meghibásodásokat jelzi.

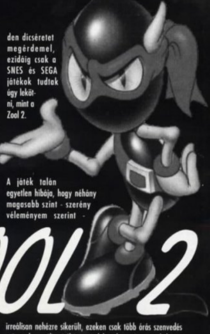
A száraz műszaki ismertető után még néhány szó a lopakodásról. Az eligazítószobában arról is kapunk információt, hogy az egyes célpontok milyen radarral vannak felszerelve. Ez azért fontos, mert a PULSE RADAR-t úgy verhetjük át, ha pontosan szembe illetve háttal repülünk felé, míg a DOPPLER ellen csak a kikerülés segít. Természetesen végső esetben bevethetünk egy HARM vagy Maverick rakétát is, azonban ilyenkor természetesen vadászgépek tucatjai emelkednek fel, minket keresve. Hasznos lehet egy csali kidobása is, hiszen amíg az ellenség azt hajkurássza, mi szépen meglóghatunk. Békeidőben kihasználhatjuk azt is, hogy a radarokat csak bizonyos időközönként kapcsolják be, tehát kis szerencsével átsurranhatunk felettük. Természetesen, ha valahol észlelnek minket vagy mi lövünk ki valakit, akkor senki nem lesz olyan bolond, hogy kikapcsolja radarját, tehát ilyenkor ez a lehetőség elúszik. Mindezeket azért említem meg, mert az egyes küldetések után a találati pontosságon kívül a lopakodás sikerességét is pontozza a gép, tehát a gyorsabb előremenetel miatt nem árt mindig kihasználni minden, a repülő adta lehetőséget.

Ancy





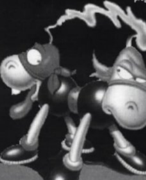




ZOOL 2

Hosszabb ideig egyetlen sikeres és népszerű játék sem kerülheti el sorsát, az egyre-másra megjelenő folytatásokat, feldolgozásokat stb. Ez különösen áll az ügyességi programokra, ahol a Mario, Sonic és Dizzy nevével fémjelzett játékok rendre a toplisták élein tanyáznak. Szóval nem volt számomra meglepő, hogy Zool, a nindzsa-hangya ismét felbukkant hangyaszemmel bizonyára roppant csinos barátnőjével, Zoozzal az oldalán, hogy újra meghódítsa a nagyközönséget.

Mitagadás, a játék készítői nem vittek túl sok új dolgot a programba, célunk egy nagy Zool-fejjel díszített korong felkutatása és néhány pályánként változó tárgy szétzúzása (tojás, villanykörte, rossz képlet stb). Ezt persze számtalan humorosan megrajzolt és animált szörny próbálja meghiúsítani, a különböző terepakadályokról nem is beszélve. Útközben számtalan bonus tárgyat gyűjthetünk össze, melyek segítsége nélkül a nehezebb szinteken bizony igen hamar elvéreznénk. Nagyritkán két idétlenül vigyorgó sárkányfejre is bukkanhatunk, ebből hármat begyűjtve egy faltenisz játékban növelhetjük pontjaink számát. Kellemes dolog, hogy induláskor kiválaszthatjuk, hogy Zoollal avagy barátnőjével akarunk-e nyomulni, ámbár a két figura között lényegi különbség nincs. Minden szint végén egy jól megtermett főszörnyet kell lenyomnunk, ami eleinte nem valami nehéz feladat, de a játék vége felé már egész durva fickókkal is összeakadhatunk. Egyébként a programban találkozhatunk nagyon érdekes, Amigán eddig sosem látott megoldásokkal, például a Bluebarry Hill pályán, ahol egy csővezetékben pörögve közlekedhetünk (a'la Sonic 2).



A játék kivitelezéséről egyébként csak felsőfokú jelzőkkel lehet beszélni. A rajzfilmszerű grafika, a humoros animáció és a minden pályához külön megkomponált zene együttesen egészen fantasztikus összhatást nyújt. A program játszhatóság szempontjából is minden dicséretet megérdemel, ezidáig csak a SNES és SEGA játékok tudtak úgy lekötni, mint a Zool 2.

A játék talán egyetlen hibája, hogy néhány magasabb szint - szerény véleményem szerint - irreálisan nehézre sikerült, ezeken csak több órás szenvedés után tudtam túljutni (bár az is lehet, hogy én vagyok béna, nem tudom).

T.J.

LITIL DIVIL

A Gremlin cég mostanában elég fura főszereplőket választ a játékaihoz. A ninja hangya, s újabban hangyalány után itt van most Mutt, a Kisördög. Ő azonban az említett hősökkel ellentétben nem a már megszokott "jump & run" műfajt képviseli, hanem valami egészen szokatlan, s új stílust.

A játékban az a megtiszteltetés ér minket, hogy minket sorsolnak ki a pokol ez évi "Teljesíthetetlen Küldetés" című versenyére. Ördögünknek öt labirintust kell majd bebarangolnia, hogy végül egy nagy adag *Misztikus Pizzával* térjen vissza (magasztos cél...). Útunkat persze majd számos csapda próbálja megnehezíteni, úgy mint pl. a földből előjövő tövisek, tüzet vagy vizet fújó szoborfejek, mély vermek, piros, kerek aknák stb... Ezek természetesen károsan hatnak az energiaállapotunkra, de ha még időben észre vesszük őket, könnyedén átugorhatjuk, vagy kikerülhetjük mindegyiket.



A játék során persze van lehetőség egészségi állapotunk javítására is, így találhatunk majd különböző élelmiszereket, sőt a pályákon néhol "extra életre" is lelhetünk (piros szív), mely maximumra állítja vissza energiánkat. A későbbi pályákon találkoztam már a földre rajzolt ezüst "X"-szel is, erre ráálva, s a tűzgombot megnyomva szintén plusz energiát kaptam. Igaz ezen a helyen néha ért már meglepetés is. A kajákon kívül találhatunk majd a kapukat nyitó kulcsokat, és különböző tárgyakat is. A főbb tárgyakat azonban sajnos venni kell (az erre a célra szolgáló szobákban), ezekhez pedig a pénzt szintén a labirintusokból kell begyűjteni. A szinteken persze nem elég megtalálni a megfelelő kiútat, ugyanis bizonyos helyeken csak úgy juthatunk tovább, ha különböző feladatokat teljesítünk. Feladataink kezdetben igen egyszerűek mint pl. vennünk kell egy vödröt, amellyel hősünk az egyik barlangban egy tüzet fújó sziklafejet fog trutymóval megitatni, s így semlegesíteni. Minden szint vége előtt egy kapu állja majd útunkat, amit azonban kulccsal nem tudunk kinyitni. Ezeken a helyeken a kapuőröket kell lefizetnünk. Az őrök kapzsisága azonban hatalmas, így minden fellelhető pénzt be kell gyűjtenünk. Ha egy szinten túljutunk, a nehezen szerzett tárgyaink segítségével kőbe zárt szellemeket szabadítunk ki.



Mindent összevetve a Litil Divil az utóbbi idők legszebb és legötletesebb ügyességi-logikai játéka PC-n. Az összhatást a rajzfilmszerű, humoros animációk, s hanghatások teszik még tökéletesebbé. S talán az sem mellékes, hogy a játék mellé kapunk egy példányt "The News of the Underworld" legfrissebb számából, valamint egy hatalmas posztert.

V.Z.



T F X

TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT



TFX Tactical Fighter eXperiment, azaz magyarul Kisérleti Harcászati Vadászgép. Másfél éve tartja izgalomban a szakértőket és a laikusokat a hire, s most végre megérkezett. Lássuk beváltotta-e a hozzá fűzött reményeket!

Repülhető géptipusok:

EUROFIGHTER 2000:

Az EFA (European Fighter Aircraft = európai vadászrepülőgép) kiemelkedő műszaki paraméterekkel és üzemeltetési tulajdonságokkal rendelkező, rendkivül alapossággal konstruált, széles körű és egyben példaszerű együttműködéssel létrehozott új, többfeladatú vadászrepülőgép. A katonai fenyegetettség drasztikus mérséklődése bizonytalanná tette a jövőjét, sorozatgyártása kétségessé vált. Tulajdonságait tekintve az amerikai F-22 mögött elmarad, de hatékonyabb, mint a francia Rafale, vagy a svéd Gripen, és sokszorosan jobb mint az F-15C vagy F-18F tipusok. Darabonkénti mintegy 46 milliárd (!) forintos ára azonban még a fejlett nyugateurópai országok számára is kemény diónak számit.







LOCKHEED F–117A STEALTH FIGHTER:

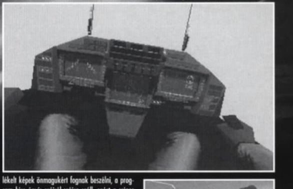
Több sik felületből álló, szokatlan formájú konstrukció. A gép repülési jellemzőit, manőverező képességét tekintve messze elmarad a hagyományos tipusok mögött, ezért manőverező légiharcra alkalmatlan. Az Öböl-háborúban kiemelkedő szerepe volt: 1271 bevetésen vett részt, melyek során több mint 2000 t tömegű bombát dobtak le. Ebből 1600 volt telitalálat, ami jobb mint 75%-os arányt eredményezett. A háborúban egyetlen gépet sem ért találat! Annak ellenére, hogy több mint tíz éve szolgálatban áll, napjainkig korszerűsitik, az üzemeltetési tapasztalatok alapján folyamatosan módositják: a pilótafülke szines képernyőket kap, pontosabbra cserélik a navigációs lézergiroszkópot, változtatják a fedélzeti számitógépet. Ezen kivül új műanyagra cserélik (a rezgésektől megviselt) vezérsikokat; módositják a hajtómű-fúvócsöveket és a futóműveket is.

LOCKHEED F–22 SUPERSTAR:

A világ pillanatnyilag leghatékonyabb vadászgépének (F-15) ezredfordulón történő leváltására tervezett gép legnagyobb erénye az észlelhetetlenség. Az F-15-nél is jobb manőverező képességű gépet a radarok csak akkor észlelik, amikor már lehetetlen ellene védekezni (lopakodó tulajdonság), de az infravörös célkereső-követő eszközök is hatástalanok maradnak vele szemben, ugyanis a hajtómű hőkisugárzása (bármilyen hihetetlenül is hangzik!) gyakorlatilag megegyezik a környezetének hőmérsékletével, vagyis zéró. 56 milliárd forintos rekord ára az átlagosnál alaposabban megfontolt "eject"-elésekre ösztönzi pilótáját...

...Intermezzo:

Itt szerettem volna kezdeni a program bemutatását, és talán oldalakon keresztül tudtam volna méltatni azt a rengeteg érdekes újdonságot, amit a Digital Image Design programozóinak sikerült bele zsúfolnia ebbe a nagyszerű szimulátorba. Szerettem volna elmesélni, hogy a pilóta iskolából csak 16 repült óra, 56 gyakorló légigyőzelem, 11 felszini célpont megsemmisitése, és 10 komplett küldetés teljesitése után kerülhettem ki hadnagyként csapat szolgálatra; hogy mennyire meglepett, amikor az egyik bevetést cikázó villámlásoktól (ez szó szerint értendő!) kisérve kellett végrehajtanom; hogy egy légi tankolás szellemes szövegelését hallgatva azon kaptam magam, hogy fülig ér a szám. Oldalakat lehetett volna megtölteni a program menürendszerének ismertetésével, a komplett feladatszerkesztő kitárgyalásával. Napokig töprengtem (a korlátozott oldalszám miatt, már ami nekem jutott) miről irjak, mi az, aminek megjelenése a legfontosabb... Végül úgy döntöttem, hogy a mel-



lékelt képek önmagukért fognak beszélni, a program hire úgyis szájról-szájra száll, ezért a szines beszámoló helyett a repülőgépek kezeléséhez szükséges legfontosabb (igaz, egy kicsit száraznak tűnő, de a játék felhőtlen élvezetéhez nélkülözhetetlen) ismereteket próbálom meg átadni az olvasónak. A cikk így is mega méretű lett, ezért csak golyóálló mellényben merem átadni kedvenc főszerkesztőmnek, Zolee-nak...

MŰSZERFAL:

Mindhárom géptipusban ugyanaz. (Nem különösebben zavaró, van éppen elég más, ami leköti a figyelmet. Az F-117 jellegzetes "fűrészfog"-ak által szegélyezett ablakai nagyszerűen jelzik, éppen miben ülünk, a másik két tipus a kabinból szemlélődve néha összetéveszthető.)

A műszerfal hét fő részre osztható:

1.) HAJTÓMŰVEZÉRLŐ ÉS REPÜLÉSFELÜGYELŐ RENDSZER (ENGINE MANAGEMENT AND FLIGHT CONTROL SYSTEM) Megtalálható a műszerfal baloldalán. Részei felülről lefelé:

- **Robotpilóta üzemmód jelzője** (AUTO PILOT FUNCTION LIGHT)

üzemmódok:

1: waypoint (navigációs pontra)
2: heading (égtájra)
3: tracking (célkövető)
4: auto throttle (automatikus tolóerő szabályzás)

- **Repülési időmérő, vagy 24 órás óra** (24-HOUR CLOCK)

Küldetésfajtától függő, hogy éppen mit mutat; az első funkciója a felszállástól eltelt időt méri, a második a helyi időnek megfelelően beállitott óra.

- **Hajtómű működését jelző lámpák** (ENGINE IGNITION LIGHTS)

Működő hajtóműnél a fénye: zöld, állónál: piros.

- **Üzemanyag mennyiség** (FUEL GAUGE)

Ha a szine zöld, ne is foglalkozz vele. Sárgánál 500-as érték alá csökkent, a HUD-on megjelenik a "BINGO" felirat. 200-as érték alatt pirosra vált, a legelső benzinkútnál állj le, és TANKOLJ!

- **Hajtómű teljesitmény (%)** (RPM GAUGE)







Az "alapjárat" 60%, ez alá nem csökkenthető.

- **Utánégető fokozatok jelző lámpái** (AFTERBURNER STAGE LIGHTS)

2.) JELZŐ PANEL (INDICATOR PANEL) A műszerfal bal felső részén található.

- **Futómű** (GEAR) (LANDING GEAR)
- **Robotpilóta** (AUTO) (AUTO PILOT)
- **Átesés jelző** (STALL) (STALL INDICATOR)
- **Kerékfék** (WBRK) (WHEEL BRAKE)
- **Fékező kampó** (HOOK) (ARRESTER HOOK)

A panel színkódjai:

-**szürke**: a rendszer kikapcsolt állapotban
-**zöld**: a rendszer bekapcsolva, működik
-**sárga**: figyelmeztetés!, a rendszer sérült
-**piros**: a rendszer megrongálódott, tönkrement

3.) FELSŐ TÁBLA (MAIN CONSOLE). Középen, a HUD alatt.

Részei balról jobbra, majd lefelé haladva:

- **Fő riasztó lámpa** (MASTER WARNING LIGHT)

Figyelem, a fedélzeti rendszer valamely tagja sérült. Kapcsolj a többfunkciós display (Multi Function Display) meghibásodás jelző paneljára (Warning Panel), ott bővebb információkhoz jutsz.

- **Fő figyelmeztető lámpa** (MASTER CAUTION LIGHT) Beavatkozási kényszer előjelző. Ellenőrizd az MFD WP-ját, mint fent.
- **Tűzjelző lámpa** (FIRE LIGHT)

Fedélzeti ill. hajtómű tűz, vedd fel a legmegfelelőbb katapultálási testhelyzetet!

- **Külső üzenet mező** (INTERNAL MESSAGES PANEL)

Kommunikáció az AWACS géppel, vagy az irányító toronnyal.

- **Belső (fedélzeti) üzenet mező** (EXTERNAL MESSAGES PANEL)

A fedélzeti számítógép üzenetei.

4.) FENYEGETETTSÉG JELZŐK TÁBLÁJA (MASTER THREAT PANEL) A műszerfalon jobbra fent.

- **Infra-vezérlésű rakéta** (INF) (INFRARED-GUIDED MISSILE WARNING)

Ha működik, kapcsold ki az utánégetőt, a hajtómű fúvócsövét takard el (ha kell fordulj ki, változtass irányt), és használd az infra-csalit (FLARE)!

- **Radar-vezérlésű rakéta** (RAD) (RADAR-GUIDED MISSILE WARNING)

Ha még nem működik, kapcsold be az ECM zavaró berendezést, és miközben megpróbálsz a rakéta útjából kitérni, használd a radar-csalit (CHAFF)!

- **"Befogtak"** (LOC) (LOCK LIGHT)

Ellenséges kereső lokátor megtalált, lát. Védekezés, mint RAD-nál.

- **"Megcéloztak"** (LAU) (LAUNCH LIGHT)

Az ellenség tűzvezető lokátora célba vett, várható a RAD felvillanása.

- **"Nézz körül"** (THREAT) (THREAT LIGHT)

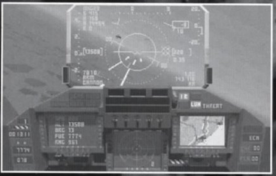
Azonositatlan repülőgép látávon belüli felbukkanása esetén riaszt. Amennyiben a radarunk éppen NEM levegő-levegő üzemmódban dolgozik, ajánlatos átkapcsolni rá, hogy meggyőződjünk fenyeget-e veszély bennünket, vagy sem.

5.) ELLENINTÉZKEDÉS JELZŐK TÁBLÁJA (COUNTER MEASURES PANEL). A műszerfal jobb oldalán.

Részei:

- **Elektronikai zavarás és lopakodó-mód visszajelzője** (ECM AND STEALTH INDICATOR)

A célterület felé tartva, még a fenyegetettség jelzők "némák", ajánlatos STEALT rendszer bekapcsolásával kinyújtani nyugodt útvonal repülésünk perceit. Ebben az üzemmódban a lokátor kikapcsolt állapotba kerül, de ha a THREAT LIGHT nem jelez, hidegvérrel osonhatunk kitűzött célunk felé. Ha csak a THREAT LIGHT világít, variálhatjuk az időszakos -lokátorral történő- ellenőrzést, a STEALTH rendszer használatával. Bármelyik fenyegetettség jelző világitása esetén kapcsoljuk be az ECM rendszert, dobjunk ki egy-két radar csalit, és ha a lámpák elalszanak, lehet ismét próbálkozni a STEALTH rendszerrel... Amennyiben a lámpák tovább viritanak, az egy kezdődő balhé biztos előjele, ajánlatos a hevedereket szorosabbra húzni...









- **Radar csali mennyiség jelző** (CHAFF INDICATOR) (15)
- **Infra csali mennyiség jelző** (DECOY FLARE INDICATOR) (15)

A 15-15 darab erősen védett területek felett igen kevés, de módunkban áll a megcsappant rekvizitumokért "haza ugrani", majd tankolás és újra fegyverzés után a megkezdett feladatot folytatni.

6.) TÖBB FUNKCIÓS KÉPERNYŐK (MULTI-FUNCTION DISPLAYS) A műszerfal közepén, 3db.

Funkciói:

- **Meghibásodás jelző** (MASTER WARNING PANEL)

A fedélzeti rendszer állapotáról nyújt tájékoztatást. A MASTER WARNING LIGHT "Fő riasztó lámpa" az itt kijelzett meghibásodás(ok)ra figyelmeztet.

Színjelölések:

- **Zöld**: a rendszer aktív, és normálisan funkcionál.
- **Sárga**: figyelmeztetés!, a rendszerben kisebb hiba van.
- **Piros**: a rendszer használhatatlanná vált.

Rövidítések:

- **ENL**: baloldali hajtómű (ENGINE LEFT)
- **ENR**: jobboldali hajtómű (ENGINE RIGHT)
- **WEP**: fegyverzet (WEAPONS)
- **FUE**: üzemanyag (FUEL)
- **ABK**: féklapok (AIR BRAKES)
- **WBK**: kerékfék (WHEEL BRAKES)
- **UC**: futómű (UNDERCARRIAGE)



- **COM**: rádió (COMMUNICATIONS)
- **FLP**: fékszárny (FLAP)
- **HUD**: tükörüveg kijelző (HEAD-UP DISPLAY)
- **RAD**: radar (RADAR)
- **OIL**: olajnyomás (OIL PRESSURE)

- Rendszer kijelző (SYSTEM DISPLAY)

SPD: sebesség
ALT: magasság
FUE: üzemanyag
RNG: számított hatótáv, a pillanatnyi üzemanyag függvényében

- Fegyverzet kijelző (WEAPONS DISPLAY)

A fegyverzet elhelyezkedését mutatja a törzsben, ill. a szárnyakon. Az aktualizált fegyver szine eltérő a többitől, a neve pedig kiiródik a display aljára.

- **Előre látó infra nézet** (FORWARD LOOKING IFRARED VIEW) (FLIR)
- **Lefelé látó infra nézet** (DOWNWARD LOOKING INFRARED VIEW) (DLIR)

Használata esetén ezen látható a lézer célmegjelölő keresztje is.

- **Földi célpont megjelenitő** (GROUND TARGET DATA BANK)

Bombázó feladatoknál nagy segitség, a támadandó objektumon belül, a tényleges célpont beazonosításában. Az N billentyűvel a célpontok között kapcsolgathatunk.

RADAROK:

Levegő-levegő radar szimbólumok:

- **Vörös pont**: ellenséges gép
- **Vörös négyzet**: "célmegjelölt" (a tűzvezető lokátorom által követett) ellenséges gép
- **Zöld pont**: kistársunk (barát-gép)
- **Vörös X**: kilőtt rakéta

Levegő-föld radar szimbólumok:

- **Vörös pont**: mozgó felszini célpont (tank, hajó)
- **Vörös X**: kilőtt rakéta
- **Vörös villogó pont**: SAM radar
- **Kék pont**: saját felszini erő (tank, hajó stb.)

VÍZSZINTES HELYZET RADAR (HORIZONTAL SITUATION RADAR)

360-as szögben körbe lát, állitható 50, 30, 10, és 2 mérföldes bontásban. Levegő-levegő, vagy levegő-föld üzemmódja az aktualizált fegyverzet fajtájának függvénye.

NAGYTÁVOLSÁGÚ (látótávon túli "felderitő") RADAR (BEYOND VISUAL RANGE RADAR) (BVR)

120 mérföldes távolságban előre néző radar. Az óceán felett zavartalan körülmények között a látótávolsága akár a 180 mérföldet is elérheti.

- **Mozgó térkép megjelenitő** (MOVING MAP DISPLAY) (MMD)

Digitálisan generált "szűkitett" térkép, melyen gépünk helyzete és iránya is fel van tüntetve. A teljes térkép külön funkcióként hivható.

- **Ellenőrző megjelenitő** (CONTROL MFD)

Itt láthatók a különböző aerodinamikai szervek (segéd- és fékszárnyak) valamint az F-22 fúvócső vektoriális elfordulásának visszajelzői.







7.) A TÜKÖRÜVEG MEGJELENITŐ (THE HEAD-UP DISPLAY UNIT) (HUD). A műszerfal tetején.

Háromféle üzemmódban dolgozhat:

- **Navigációs mód** (NAVIGATION MODE)

A jobb oldali Ctrl billentyűvel kapcsolható.

Részei:

- **Iránytű - HEADING** (a HUD tetején).

Osztása 10 fokonként, észak 0, kelet 90, dél 180, nyugat 270 fokon.

- **Magasság mérő** (LTITUDE). Baloldalt középen.

A tengerszint feletti magasságot méri. (Szimulátor programokban rendszerint a másik -jobb- oldalon szokott lenni, ezért kezdetben zavarónak tűnt a hely csere.)

- **Hajtómű teljesitmény** (ENGINE THRUS) %-a

(az ALTITUDE alatt).

- **Gépágyú** (CANNON)
NAV módban csak ez a felirat állhat itt, egyébként a kiválasztott (aktuális) fegyver típusa (WEAPON TYPE) kerül feltüntetésre.

- **Állásszög "létra"** (PITCH LADDER). A HUD közepén található.
Osztása 10 fokos, a gép állásszögét mutatja a vízszinteshez képest.

- **Sebesség mérő** (AIRSPEED). Jobb oldalt középen.

- **MACH-szám megjelenítő** (MACH INDICATOR) Az AIRSPEED alatt. A hangsebesség mérő száma.

- **Túlterhelés mérő** (G-FORCE).
Az első szimulátor program, melybe a szürke-, és vörösvakságon kívül a pilóta HALLHATÓ (!) kínjai, levegővételi nehézségei is be lettek építve.

- **Térkép koordináták** (MAP COORDINATES)
Pillanatnyi helyzetünk a térkép koordináta rendszerében. A térkép bal alsó sarka a 0,0 , a jobb felső a 200,200 -as pont. A térkép középpontja tehát a 100,100 -as ponton van.

- **HUD mód** (HUD MODE) Jelen esetben NAV, egyébként lehet AA (AIR-TO-AIR MODE), AG (AIR-TO-GROUND), ILS (INSTRUMENT LANDING SYSTEM MODE).

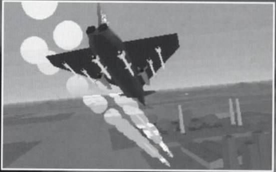
- **Levegő-levegő mód** (AIR-TO-AIR HUD MODE)
Előhívása az ENTER billentyűvel, vagyis ha bármelyik levegő-levegő fegyverre kapcsolunk. A NAV módhoz képest váltazások történnek a HUD-on:

- Ha van "célmegjelölt" repülőgép a radaron, a HUD bal felső sarkában megjelennek a célkövető információk (TRACKING INFORMATION): a kiválasztott cél típusa (pl. MIG29), sebessége (S 400), rep.iránya (H 100), magassága (A 18136), távolsága (R 10).

- **A kiválasztott fegyverre jellemző "célzókör"** (AIMING RETICULE).
A befogandó célnak, a "gyilkos körön" belül kell elhelyezkednie ahhoz, hogy a légiharc rakéta be tudja fogni. Amennyiben a "célmegjelölt" gép még nincs a HUD látóterében, egy "DIAMOND X" nevezetű szimbólum utal annak elhelyezkedésére. A látótérbe került célt már egy "célpont jelölő négyzet" mutatja. A rakéta keresőfejét egy, a talpáról 45-kal elforgatott négyzet szimbolizálja. Még a keresőfej és a célpontjelölő szimbólumai nem találkoznak, felesleges a rakéta indítása, mert úgysem fog találni. A rakéta indítása csak azután kecsegtet eséllyel, ha megvárjuk, még a keresőfej szimbóluma villogni kezd a célpont jelölő négyzetén. A HUD-on megjelenő "BIG X" azt jelenti













hogy az élesített fegyverhez már túl közel jött a cél, nem tud vele mit kezdeni... Ilyenkor ajánlatos átkapcsolni a gépágyúra, és azzal feltenni az i-re a pontot.

- **Levegő-föld mód** (AIR-TO-GROUND HUD MODE)
A Backspace billentyű levegő-föld fegyverre kapcsolásával vált át erre az üzemmódra. Az egyetlen változás: a "gyilkos kör" célkeresztre cserélődik.

- **Katonai szabvány** HUD (MILITARZ SPECIFICATION FLIGHT MODEL HUD) A HUD típusának kijelölésénél alkalmunk nyílik egy valamivel "bonyolultabb"-nak tűnő HUD kiválasztására is. A különbség az elözöekhez képest nem túl jelentős, a magasság mérő mellett a bal szélen megjelenik egy Angle Of Attack indicator, a jobb felső sarokban pedig a Vertical Speed indicator (VARIO) digitális számmal, ill. egy skálázott kijelzéssel.

A műszerfal kitárgyalását ezzel le is zárom, a számomra engedélyezett oldalszámba a fegyverzet, és a billentyűzet kiosztás ismertetése talán még belefér...

FEGYVERZET:

Levegő-levegő rakéták:

AIM 9S "Sidewinder"
vezérlés: infra
hatótáv: 16 km
súly: 87 kg
sebesség: Mach 2

ASRAAM
vezérlés: infra
hatótáv: 15 km
súly: 70 kg
sebesség: Mach 3

AMRAAM
vezérlés: radar
hatótáv: 48 km
súly: 148 kg
sebesség: Mach 4

AAAM
vezérlés: aktív radar
hatótáv: 200 km
súly: 400 kg
sebesség: Mach 6

AA-ARM
vezérlés: aktív radar
hatótáv: 200 km
súly: 260 kg
sebesség: Mach 5
megjegyzés: a leghatékonyabb, igazi "lödd ki, és felejtsd el" rakéta!!!

Levegő-föld rakéták:

AGM 65E "Maverick"
hatótáv: 40 km
súly: 210 kg
sebesség: Mach 1.5

AGM 109
hatótáv: 509 km
súly: 1315 kg
sebesség: Mach 0.6

AGM 88
hatótáv: 18 km
súly: 361 kg
sebesség: Mach 2

AGM 122A
hatótáv: 8 km
súly: 91 kg
sebesség: Mach 3

AGM 84
hatótáv: 92 km
súly: 526 kg

A programban fellelhető harceszközök:

Saját erő:
Boeing E-3 Sentry
Boeing CH 47D Chinok
Lockheed C130 Hercules

Ellenfelek:
F-16 Fighting Falcon
MiG-21 Fishbed
MiG-29 Fulcrum
SA-6 Gainful
SA-7 Grail
Stinger
T-72 Main Battle Tank
Zsu-24-4 Shilka-Aircraft Artillery

Billentyűzet kiosztás:

[ ] : bal- ill. jobboldali hajtómű indítás/ leállítás
+ - : gázkar
* (numeric pad) : utánégető fokozatok be
- (numeric pad) : utánégető fokozatokban ki
/ (numeric pad) : utnégető azonnal ki
Kurzor mozgatók : fel, le, jobbra, balra
A : robotpilóta be-ki
7 : autopilot mode 1.
8 : autopilot mode 2.
9 : autopilot mode 3.
0 : autopilot mode 4.
Alt-L : automatikus leszállás
Tab : meghibásodások megszüntetése!
I : ILS bekapcsolása
G : futómű be-ki
W : kerékfék be-ki
B : féklapok be-ki
Alt-B : fékernyő előkészítése
Left-Shift-B : fékernyő nyitása
H : fékező kampó ki-be
Alt-H : HUD ki-be
1 : MFD1. üzemmód váltó
2 : MFD2. üzemmód váltó
3 : MFD3. üzemmód váltó
N : MFD-n felszíni célpont váltó
R : radar felbontás váltó
L : az utolsó üzenet lehívása
Left-Shift-N : éjjellátó be-ki
M : térkép be-ki
RETURN : leveg-levegő fegyverzet választó
C : célpont kiválasztó
Right-Ctrl : HUD NAV módba ill. gépágyú választás
Spacebar : tüzelés a kiválasztott fegyverrel
< > : kicsinyít-nagyít (lézeres célmegjelölésnél)
Backspace : levegő-föld fegyverzet választó
Z : lézeres célpont megjelölés
X : megjelölés törlése
Insert : chaff
Delete : flares
E : ECM be-ki
S : Stealth mód be
Esc (2x) : katapult
' : légitankolás szívócsöve ki-be
Alt-J : külső függesztmények leoldása
Alt-W : időjárás jelentés
P : pause
T : idő gyorsítás be-ki
` : a preferences menü előhívása (pilóta lihegés!)
Left-Shift-Q : kilépés a játékból
Left-Alt-V : videókamera be-ki
4 : .lbm formátumú képek mentése (screen saver!!!)
F1 : rögzített előre nézet, teljes műszerfallal
F2 : mozgó balra nézet 60-as lépésekben
F3 : mozgó jobbra nézet 60-as lépésekben
F4 : hátra nézet
Page Up : nézőpont emelés
Page Down : nézőpont süllyesztés
Right-Shift-F1 : teljes kilátás, műszerfal nélkül (a HUD is törölhető!)
F10 : virtuális műszerfal nézet (jobb mint a Strike Comm.-é)
Right-Shift-kurzor nyilak : szabad körüljárás
F5 : külső nézet, szabad körüljárási lehetőséggel
F6 : "elrepülő" nézet gépünkről
D : külső nézetben a repülési adatok eltüntetése a képernyőről
F7: ellenfél nézete
F8 : indított fegyver nézete
F8 (2x) : rakéta fej nézet
F9 : az ellenfél felülről

Széchenyi János

ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang/zene	87%
kezelhetőség	90%
kihívás	50%

ÖSSZHATÁS 90%

TESZTELVE: *PC*
VERZIÓK: *PC*



CSEVEGŐ

Ez jó lesz... ez is... á, ez hülyeség... méghogy rossz a humorom... hű azannyát, mindjárt lehidalok, hogy lehet egyszerre ennyit írni... persze, még mit nem, feleségül ne vegyelek?... Ja bocs, sziasztok, már adásban vagyok? Nem szoktam magamban beszélni, de nem tudom visszafojtani az örömömet: végre megmozdítottátok azt a löttyedt, püffedt, triplapárnájú, megereszkedett, minden hájjal megkent farotokat és voltatok szívesek elvonszolni magatokat az íróasztalig és tollat ragadni! Már azt hittem, hogy a Csevegő átalakul egyszemélyes monológgá, ahol megpróbálom rátoksózni a lapos dumáimat.

KÉRDEZZ! FELELEK!

Ferenczi Gábor kitartásomért (és talán a Csevegő megmentése céljából) egy kétoldalas firkálmánnyal jutalmazott, amiben egyrészt jól kiosztott, másrészt egy halom kérdéssel bombázott:

"HELLÓ FIÚK, LÁNYOK! MÁR EGY ÉVE VESZEM SALÁTÁTOKAT, S EGYELŐRE ÍZLIK AZ ÉTLAP. MIT MONDJAK, EGÉSZ FOGYASZTHATÓ ÁRU. MIKOR MEGKAPOM AZ ÚJSÁGOT, ÁLTALÁBAN A CSEVEGŐNÉL KEZDEM AZ EBÉDET, DE A 93/6-OS SZÁMTÓL GYOMORRONTÁST KAPTAM. AZ EGÉSZ 3 SÓTLAN KOSZTBÓL ÁLLT, AMIBŐL TALÁN A LEGUTOLSÓ NYUGTATOTT MEG LEGINKÁBB. EMIATT GYOMORMOSÁST SZENVEDTEM, S AZÓTA VIGYÁZOK A CSEVEGŐVEL, ÉS ELŐKÓSTOLÓKAT FOGADOK FEL. AZ A FŐ, HOGY ITT VAGYOK, S MEGPRÓBÁLOK MAJD ÍZT ADNI ENNEK A GYORSAN ROMLANDÓ CSEVEGŐNEK. HÁTHA SIKERÜL. UI: NE IZGULJATOK, A JAVA MÉG HÁTRA VAN! (...) KÉRDÉSEIMET 11 PONTBA GYŰJTVE ADOM LE NEKTEK: 1. MIKOR LESZ ÖRÖKRE 2 OLDAL A CSEVEGŐ ÚGY, HOGY NEM EGY NAGY TÉLAPÓ VAN A KÖZEPÉN, HANEM SOK-SOK SZÖVEG??? 2. MIKOR NÖVEKSZIK ISMÉT AZ ÚJSÁG HOSSZA? 3. MIKOR VÁRHATÓ ÁREMELÉS? 4. MIKOR LESZ STÁBFOTÓ? 5. HÁNY LEVELET ÍRTAK EDDIG A CSEVEGŐNEK ÉS ÁTLAGOSAN HÁNY LEVÉL KERÜL A KEZEDBE 1 HÓNAP ALATT? 6. MELYIK GÉPET SZERETI A LEGTÖBB STÁBTAG? 7. HÁNY TAGGAL INDULT AZ ÚJSÁG? NEHÉZ VOLT A KEZDET? 9. MILYEN STÍLUSÚ ZENÉT SZERET A STÁB? 10. MI MIATT VESZIK LEGINKÁBB AZ ÚJSÁGOT? 11. HOGY VAGYTOK? AMELYIK KÉRDÉS NEM TETSZIK, ARRA PASSZ-T IS MONDHATSZ. KONKRÉT VÁLASZOKAT KÉREK! ELŐRE IS KÖSZ, ÜDV: GÁBOR"

Kedves Gabi! Kösz az 'ételízesítőért', remélem nem lesznek sótlanok a válaszaim sem:

1. Mint azt leveledből kiszűrtem, vonzódsz a kajákhoz. Megpróbálom hát ezen keresztül a Csevegő-szindrómát levezetni. Minden ételnél a legfonto-sabb az összetevők helyes megválasztása, az arányok eltalálása. És még ha minden hozzávalót jól kotyvasztasz össze, akkor is előfordulhat, hogy kitör a balhé, mert a kedves vendég ki nem állhatja például a túróscsuszán a pirított szalonnát. Egy újság készítésénél is hasonló a helyzet. Hiába ügyelsz az összetevők arányaira, hiába adsz bele apait-anyait a mű elkészítésénél, mindig lesz olyan, aki ízetlennek érzi majd a végterméket. Jelen esetben Te és több tucat társad, akik szerint minimum 2 oldalra kellene növelni a Csevegő terjedelmét (de itt akár mondhattam volna az Amiga/C64/PC leírások terjedelmét is). Képzeld el, ha mondjuk a SAM & MAX leírás azzal végződött volna, hogy sajnos a Csevegő terjedelme miatt az utolsó 20 lépést találjátok ki Ti. Égő lenne, nem? Pedig a kérésed elkerülhetetlenül az állandó jelleggel emlegetett helyhiányhoz vezetne. Sajna, a Dupla-Csevegőt amolyan flambírozott banánnak kell elképzelned, amit csak kiemelt ünnepnapokon engedhet meg magának az ember.
2. PASSZ.
3. Amikor a kettes számú válaszra konkrétan tudok majd válaszolni, akkor!
4. Még ebben az évben, bár az istennek sem akar összejönni. Esküszöm, hogy már több kísérletet tettem a teljes stáb összeterelésére, de hol Martin ment korizni a barátnőjével, hol Vári Zoli hiányzott volna valami Depesmód koncert miatt, de T.J. AD&D partijai is meghiúsították már a dolgot.
5. A rovat fennállása óta kábé 3-400 levél jött Csevegő ügyben, de egy hónap alatt sokkal több levél fordul meg a kezem között, mivel a REJTVÉNY megfejtései is nálam landolnak. Ilyen esetekben 5-600 levél/hó (jó, mi?!) a termés.
6. Döntetlen - ugyanis abszolút mindenevők vagyunk.
7. Egy tucattal. Most is ennyien vagyunk - csak új arcok is felbukkantak és régiek eltűntek.
8. Rohadtul.
9. Egyszerűbb, hogy mit nem: RAP (a RAPülőknek csak a szövege kóser, a zene az zéró), TRASH METAL, DISCO, HOUSE, TECHNO, ACID, R'N'B. A többi jöhet - mértékkel persze.
10. Jótól kérded. Te miért veszed? Valószínűleg a többiek is azért.
11. Hülye kérdésre hülye választ kapsz: kösz, jól vagyunk...

ZSOLTIKA

A Pozsonyi úti boltba az óév utolsó napján érkezett egy üdvözlőlap. A következő ákombákom állt rajta:

"KEDVES DOLGOZÓK NAGON SZERETEM A BEMUTATÓKAT ÉS ÉPPEN EZÉRT ÍROK AZ EGÉSZ ÜZ-LETNEK BÚÉK! UI: EZT A LEVELET ÉN KÜLDÖM: HORVÁTH ZSOLT."

A levelezőlap hátoldalán pedig egy tízéves forma fiúcska polaroid képe vigyorgott ránk. Olyan volt ez az üzletben dolgozó kollégáknak, mint a színésznek a taps. Semmi mással nem pótolható érzés - a hála. Nevükben is üdvözöllek Zsolti, köszönjük szívmelengető soraidat, nagyon jó ötlet volt Tőled ez a fényképes levél. Gyere be hozzánk máskor is!

NDK GYÁRTMÁNYÚ, KIVEHETŐ AJTÓS...

"A STREET FIGHTER II LEÍRÁSÁT MÁR CSAK MOULINEX KÁVÉFŐZŐRE NEM KÖLÖLTÉTEK, MINDEN MÁS GÉPRE MEGJELENT. MOST MÁR ÍGY A 25. TÁJÁN ELÉG BELŐLE. RUSZI & LESLIE VIDA".

Most azt hiszitek, hogy beestem az asztal alá a röhögéstől?! Igen? Hát igen. Ez jó poén volt, bár azért könnyeket nem csalt a szemembe. Viszont sikerült elültetnetek a bogarat a fülembe, úgyhogy beszéltem egy programozó haverommal. Szerinte nem hülyeség a dolog, de ő a háztartási robotgépet ajánlotta hardware-nek - azon több lehetőség van a speciális mozdulatok (SPECIAL MOVES) kifejlesztésére (ellenfél meghámozása - DRAGON PEEL -, őrlése - HURRICANE MILL -, kimagozása -DICK KICK-, stb).

LAZÍTS...

"HELLO 576-OS GUYOK! MI AMIGÁS BOYOK NAGYON ÖRÜLNÉNK EGY COOL LISTÁNAK AMI A BUDAPESTI AMIGÁS KLUBBOK CÍMEIT TARTALMAZZA. SZERETNÉNK HA LEKÖZÖLNÉTEK EGY ILYEN LISTÁT AZ ÚJSÁGOTOKBAN MIHAMARABB. CSÁ! LOT OF THANX: III. KERÜLETI AMIGÓK".

Csocsi csávók! Mi 576-os boyok nem beszélni jól mádzsár, csak englisül perfekt lenni mi. Sorry a hejessírásé. Hallottunk egy clubról valahol behind the back of God, de az nem exclusive Amiga club, hanem mindenféle machine tulajdonos jár oda. A neve: (CSOKI) - Csokonai Művelődési Center (XV. kerület, Eötvös út 64-66.). Próba - cseresznye. Egyébként komolyra fordítva a szót: a kérésetek jogos és indokolt, ezért ezúton felhívást intézek minden klub vagy művelődési ház vezetőjéhez, hogy ha ideje engedi, vegye fel velünk a kapcsolatot - sokat segíthetnénk egymásnak illetve a számítógépes tábornak.

MANGA MANGA MANGA

A februári MANGA rovat ezúttal is levelezéssel telt meg, hiszen nem ér annyit egy MANGA film sem, hogy valaki kérdése esetleg megválaszolatlanul maradjon. Az első levél Héger Zsolttól érkezett, Érdről. Zsoltit az érdekli, hogy az újabb SNES játékoknak van-e NES megfelelőjük. Persze hogy van, legalábbis a legtöbb esetben. A Jurassic Park-ot még speciel csak újságban láttam, de az EMPIRE STRIKES BACK és a STAR WARS már az 576 Kbyte Shop-ban is kapható volt. Persze ezek nem 100%-osan egyeznek meg az SNES verziókkal.

A másik levélke Berényi Balázstól jött. Ő egy kis táblázatot közölt a MegaDrive és az Amiga háborújáról (ha tudtam volna, hogy az a bizonyos válaszlevelem ilyen lavinát indít el, még azt is letagadtam volna, hogy valaha láttam MD-ot). Szóval Balázs, alias Rainbow Star, az Amigát hozta ki győztesnek, mégpedig az "ár-játékellátottság-játékminőség-töltögetés-játék ár" kategóriákat figyelembe véve. Látom, hogy küzdöttél Balázs, de ezúttal nincs hangulatom vitatkozni. Egy észrevételem van csak: ha az eredeti Amiga játékok árát nézed, azok sem sokkal alacsonyabbak a MD-oknál (a PC-sek meg pont ugyanott vannak). Persze a jó kis másolt stuffokhoz ingyen is hozzá lehet jutni - de 100 felvett lemezből 80-at vagy letörölsz, vagy elő sem veszel. MegaDrive-ra legalább csak azt veszed meg, ami igazán érdekel.

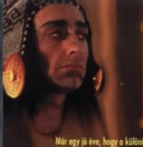
Végül egy levél (ebben a hónapban az egyetlen), melynek írója az én csapatomban játszik. Egyébként lehet, hogy Csányi (vagy valami hasonló) Viktor nem is olyan jópofa, de ő legalább az én pártomon állt: "Tetszettek a januári cikkeid (jól kiosztottad ********* kis PC-s barátunkat)." Tényleg örülök, hogy nekem adsz igazat, de félreértetted - nem kiosztani akartam, hanem meggyőzni. Végül is, minden szentnek maga felé hajlik a keze - mindenki a saját gépét dicséri. A különbség csak az, hogy nekünk itt a szerkesztőségben mindenféle masinánk van, ezért úgy érzem, elfogultság nélkül ítélem meg a dolgokat. Viktor, a Sonic 2 kódjait egy előző számunkban már megtalálod, a S1-nél pedig nyomj a kezdőképernyőn egy "fel, le, bal, jobb A+B+C+START" kombinációt. SzEGAsztok már nem lesz több, de mire ezt olvasod, már megy a TV-ben az új műsorunk, az 576 (amiben egy picivel én is benne vagyok).

Guráz Péter aprócska levelet küldött Gyöngyösről. Kifejtette véleményét az újságról, amit Zolee természetesen nyugtázott magában (lehet, hogy megkér Téged, dolgozz nálunk!?). Egy mondatát idézném csak: "A SzEGAsztokkal mi lett? Az egyetlen normális műsor volt abban a kib****tt TV-ben!". Kösz Petya, imádlak.....

Baltazár, megint nem volt hely a filmelemzésnek - de sebaj, márciusig lehet a képekben gyönyörködni...

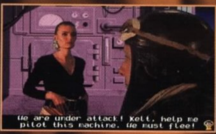
De nem, nincs még vége, pont lapzártakor érkezett Romhányi Zoltán (Budapest) levele, amely maximálisan felkavart. Zoltán jó keményen megtámadott, mégpedig azért, mert "lebárgyúztam" a Gall Force című MANGA filmet, és folyamatosan egy "l"-lel írtam a címét. Nos Zoltán, ha történetesen igazad lenne, akkor sem vonnám vissza a véleményemet - mégpedig azért nem, mert szerintem Te azok közé a kötekedő/unatkozó olvasók közé tartozol, akik az eget is zöldnek látják (persze csak akkor, ha mi kéknek). Tényleg igazad van, egy Solnoid sem "nehezedik" a hősnőkre, de nem tudom, hogy miért mutatják két percenként a zuhanyozó nőcikéket egy állítólagos űrháborús filmben? Azonkívül jobb dolgom is akad, mit a MANGA filmgyártás leggyengébb alkotását 10-szer megnézni. Inkább neked kéne komolyabb darabokat látnod - akkor nem akadnál ki a jelzőimen. Sajna, most már tényleg be kell fejeznem, de ha akarod, folytathatjuk...

INCA 2





Már egy jó éve, hogy a különös tehetséggel megáldott francia csapat, a Coktail Vision, elkészítette misztikával, rejtéllyel, fantáziával dúsított programját, az Inca-t. Az enyhén szürrealista sztorihoz illesztett grafikák és zenék mindenkiből elismerést váltottak ki. A fotorealisztikus 3D-s mozgatásokért különdíjjal jutalmazták a programot. Ezt a megoldást azóta is szívesen alkalmazzák, példának okáért rögtön itt van a Lost in Time, s az Inca második epizódjából sem hiányoznak ezek a részek. A játék felépítése mit sem változott: kaland és akció ötvözete a program, rengeteg átvezető képpel, fantasztikus animációkkal. El kell ismerni, hogy ami a látványt illeti, az első rész sem volt akármi, de a második láttán majd kieseik a szemünk a látványosságoktól: a tökéletességig kidolgoztak mindent a legapróbb részletig. Hatalmas objektumok mozognak a képernyőn, félelmetes ráközelítéseknek lehetünk tanúi. A zene a stílushoz remekül illeszkedő dél-amerikai. A kaladrészek a már megszokott Coktail Vision-os stílusban mennek (bal gomb a cselekvés, jobb az inventory), az űrakciós betétek mint az elődjében - persze sokkal szebben. Egyedüli problémám az volt, hogy túl könnyűre sikeredett, s egy gyakorlott kalandornak egy, de legfeljebb két napos szórakozást nyújt. Az állásmentés igen kellemes, minden rész után maga a program menti ki az állást. Találunk ezenkívül egy video-ikont, amivel a játék zenéit és a már lejátszott részeit hallgathatjuk/nézhetjük vissza.



A Nagy Inka Birodalomban béke honol. A nép vezére az első rész főhőse, El Dorado, akinek időközben egy fia is született, Atahualpa. El Dorado próbára teszi gyermekét: egy teszten kell átesnie, mely lehet mentális vagy fizikai. Ezzel már bele is keveredtünk a sztoriba: a játék első felében a forrófejű Atahualpa szerepébe bújunk, s csak később kapjuk meg El Dorado szerepét. A választás joga a miénk - ha a mentális tesztet választjuk, egy kis kalandrész következik, ha a fizikait, akkor egy kis repülés.

A kalandrésznél kemény feladat vár ránk: szedjük fel a földről a csődarabot, majd az inka őr fejéről a tollat. Simítsuk meg a tollal az egyik szobrot, mire az elvigyorogja magát, majd tegyük a csődarabot a vízvezetékbe a szobor fölé, s erre a kijárat első rácssora felemelkedik. Járjunk el hasonló módon a másik szoborral is, mire megnyílik a kijárat - a feladatot teljesítettük. A következő helyszín a nagytanács terme, ahová mi is bekerültünk a teszt teljesítése után. Rossz hírekről értesülünk egy Kelt nevű kereskedőtől: a birodalmat gonosz erő fenyegeti, melynek bölcsője egy aszteroidán található. Csak egyvalaki állhat a dolgok mögött: Lord Aguirre. Amikor a forrófejű Atahualpa azt hallaja Kelttől, hogy "... az aszteroida erői sokkal erősebbek mint gondolnánk - talán nálunk is...", nem bírja ki, hogy ne ugassa le Keltet, s ne oktassa ki, hogy az Inka Birodalomnál nincs nagyobb és erősebb hatalom... Ennyi éppen elég ahhoz, hogy apja kidobja a tanácsból. Azért akad, aki egyetért velünk: Donna Angelina, a birodalom egyik boszorkánya. Azt tanácsolja, hogy lopjuk el a Tumit, az inkák legerősebb fegyverét, s szálljunk szembe Aguirre-vel.

Következő feladatunk kicselezni a Tumi őrét, majd elhagyni az anyaföldet. Ehhez vegyük fel a botot a rákötött kötéllel, majd kapjunk fel egy követ a földről, s dobjuk az őr felé. Ahogy eldobtuk, rögtön bújjunk a fa mögé, mire az őr lemászik helyéről s lejön megtudni a zaj okát. Ahogy elhagyja a posztját, fussunk a kapuhoz, helyezzük fölé a botot, majd bújjunk el a kerítés mögé, s amikor az őr kilép rajta, húzzuk meg a kötelet, mire a bot az őr fejére pottyan. Ezzel máris nyert ügyünk van.

Ezután egy kis lövöldözős rész kezdődik, amit Aguirre egyik emberével kell megvívnunk. Néhány ellenséges hajót kell likvidálni, majd egy kis bázist. Lőni a bal gombbal tudunk, a jobbal a lőszerek közül "csemegézhetünk": a legelső egy általános lézer, a második egy igen hasznos célkövetős, a harmadik egy nagyerejű torpedó, a negyedikre pedig leginkább az űrakna jelző illik. Ezenkívül rendelkzünk egy csáklyával is, mellyel egy mentőkabint kell behúznunk. A lövöldözés alatt nemcsak az egérrel manőverezhetünk: az F1-F5-tel válogathatunk a lőszerek közül, az F6-F7-tel a célpontok közül (mint a space-szel), az F8-cal egy stratégiai űrtérképet kérhetünk le, az F9 a fékeket aktivizálja, F10-zel "beléphetünk" a kabinba, s a kurzorral is válogathatunk a lőszerek között, pl. választhatunk, hogy hajónk sérüléseit vagy lőszereink képét lássuk. A + és - gombokkal a sebességet változtathatjuk. Ha valaki nem elégedett az egerével, az F10 után a kurzort jobbra mozgatva egy kis terminálba léphet, ahol az egérmozgatás paramétereit állíthatja. Most, hogy végre keresztülrágtam magam az irányítási paramétereken, folytatódhat a történet. Miután az utolsó ellenfelet is elküldtük az örök vadászmezőkre, apánk hangját halljuk a Tumi adóvevőjéből: közli velünk, hogy a Tumit irányítása alá vette, s elkalauzol bennünket Kelt hajójára, ahol ő vár ránk. Kellő korholás után magunkra hagy a kabinban, s Kelttel együtt száll szembe az ellenséggel. Minket itthagy, ám nyomatékosan meghagyja, hogy ne nyúljunk semmihez...

Természetesen Atahualpát nem olyan a fából faragták, hogy betartsa a szavát: forduljunk az adóvevőhöz, s kapcsoljuk be, mire Kelt hangját halljuk, aki felettébb mérges, hogy nem fogadunk szót apánknak, s végül megkér, hogy ha tudunk, segítsünk nekik, mert az ellenség felettébb ravasz. Menjünk át a raktárba, hajoljunk le az üzemanyagtöltőhöz és vegyük fel mellőle a feszítővasat. Forduljunk a vodkásládák felé, nyissuk fel az egyiket a feszítővel, s tegyünk el egy üveg orosz szíverősítőt. Alkoholizlás helyett kivételesen üzemanyagnak fogjuk használni a nedűt, úgyhogy ismét hajoljunk le a töltőhöz, csavarjuk le a fejét, és töltsük fel. Tűzés vissza a kabinba, húzzuk meg a vezérlőkart, majd menjünk a komputerhez és válasszuk ki, hogy melyik lőtoronyból kívánunk szembeszállni az ellenséggel.

A most következő lövöldözős betétnek szomorú a végkifejlete: Atahualpa Kelt hajójában felrobban... és mostantól El Dorado szerepét kapjuk. Első feladatunk, hogy Kelt szerencsétlenül járt hajójának mentőkabinját a vonóhoroggal elkapjuk. Ha evvel megvagyunk, Kelt egy térképet vesz elő, s azt ajánlja, hogy keressük fel egy régi ismerősét, aki talán orvosolni tudja problémánkat. Ha követjük Kelt utasításait, s jól húzzuk be a vonalakat, sikerül beazonosítani a Yuta lakhelyét. A landolás nem megy valami simán: a Tumi megsérül, s kényte-





lenek vagyunk gyalog menni Yuta otthonához. Yuta szívesen segít, s miután sikerült beazonosítani az aszteroida pontos helyét a gombokkal, Yuta elmondja, hogy az aszteroidán egy hatalmas erőforrás található, s Aguirre ebből merít. Egyetlen lehetőségünk az, ha 3 bolygóra elhelyezünk 3 kristályt, s azok együttes ereje felrobbantja az aszteroidát. Yuta továbbá felajánl egy régi vonatot, ami elvihet minket a Tumi-hoz, s idehozhatjuk vele sérült hajónkat.

A vonat elindításához előbb fel kell tölteni a hűtővíztartályt. Nos, ehhez szedjük fel a feszítővasat, majd a vonatból az olajozót, s a feszítővel piszkáljuk ki az éket. Ugorjunk le a vonatról, olajozzuk be a víztartály csapját, majd a feszítővassal húzzuk meg. Ezután már nincs más hátra, mint felpattani a vasparipára, leszedni a bőrpántot a kerékről, megtekerni, benyomni az indítógombot, majd felnyomni a kart.



A most következő igazán gyönyürű lövöldözős rész lényege, hogy a vonat ablakából lekapjuk a gépfegyverekkel a ránktámadó űrhajókat. Ha minden a megfelelő kerékvágásban halad, egy barlangba érkezünk, ahol a klasszikus repülőszerkezetek, a boomerángok terveit találjuk. Először is nézzük meg közelebbről a kis asztalkát, s vegyük fel róla a kalapácsot, a savat, a kötelet és a kulcsot. Vegyük szemügyre közelebbről a fiókot, tisztítsuk le a kulcsot a homokban, majd nyissuk ki fiókot, amelyben egy iratot találunk s rajta egy kódot. Jegyezzük fel a kódot, majd a fali széf tekergetőit marassuk le a savval, és állítsuk be a kódot. A boomeráng terveihez jutunk, melyek segítségével felvehetjük a harcot Aguirre hajóival. A Tumi javítása mintegy két hetet vesz igénybe, s ez idő alatt Kelt el tud készíteni egy boomeráng prototípust, és Yuta is elvégzi a számítógépes számításokat a három bolygó helyzetéről. Két hét elteltével El Dorado visszaküldi Keltet az Inkákhoz, hogy vigye el a terveket, s kezdjék el gyártani a hajókat. Egy nagy választáshoz érkeztünk: kapcsoljuk be a kis komputert, tegyük be a kristályt, majd válasszuk ki az egyik bolygót célpontként, legyen mondjuk a kék színű. Utazás közben ránktámad néhány gazfickó, s miután likvidáltuk őket választhatunk: vagy leszállunk a bolygóra, vagy segítünk Keltnek egy kis lövöldözésben. Aki szereti az akciórészeket az válassza a Yes-t. A bolygón fel kell jutnunk egy erődhöz, s ehhez a művelethez szükség lesz a kis ékre, amit üssünk a sziklába a kalapáccsal, majd nézzünk fel a szirtre, s dobjuk át a faágon a kötelet, majd egyik felét kössük a kis ékre és lökjük ki a szikla alól a pici követ, mire a szikla lezuhan, s mi a kötéllel együtt fellendülünk a hegyre. Ott egy lámakolostorba jutunk, ahol szent tekercseket kell forgatnunk a következő módon: azokat forgassuk el, melyek jobbra forognak, s ekkor egy aranykürtöt kapunk. A következő helyszín egy templom, ahol vegyünk fel egy láncot, majd tegyük a templomra, mire belecsap egy villám a csúcsába, s az ott lévő aranygömböt felolvasztja, ami lefolyik a láncon egy tálba. A tálból szedjük ki a feszítővassal a tálformára dermedt aranyat, és irány a következő helyszín. A jégtemplom előtt egy alvó láma fogad bennünket. Vegyük fel a földről a fadarabokat, rakjunk máglyát belőlük a hóba, majd kössük rá a bőrdarabot, s arra az aranytálat. Üssük meg a "gongot" a kalapáccsal, majd adjuk át a kürtöt a lámának, aki belefúj, és a jégtemplomot lezáró jégfal szétporlad. Bent vegyük fel a tömlőt, majd verjünk le néhány jégcsapot s helyezzük a fénysugár útjába. A lecsöpögő vizet fogjuk fel a tömlőben és töltsük a víztartóba, mire felrobban a búra, s elhelyezhetjük az első kristályt.



Amíg a második bolygóra érkezünk egy kis akcióban is lesz részünk, ami után ismét segíthetünk Keltnek, ha akarunk. Igazán romantikus környezetbe kerülünk: pálmafák, tenger... csak a lányok hiányoznak a képből. Szedjünk fel a földről egy pálmaágat és seperjük ki a homokból az emberi nyomokat, s kövessük azokat. Egy fához érkezünk, ahol egy madár trónol a tojásain. Szedjünk ki két kagylót a vízből, mire egy majom ugrik elénk a fáról. Dobjuk meg a kagylóval, mire elugrál, s így elriasztja a madarat. Egy másik kagylót helyezzünk a nagy lapos kőre, s csapjunk rá a kalapácsunkkal. A benne lévő igazgyöngyöt tegyük el, majd nézzünk bele a fészekbe. Érintsük a zöld tojáshoz a gyöngyöt, majd tegyük el mindkettőt. A következő helyszínen egy fekete sráccal találkozunk a parton, aki azt kéri, hogy gyógyítsuk meg a krokodilját, és akkor elvezet a második kristály helyére. A krokit meggyógyítani nem nehéz, csak annyi a feladatunk, hogy a szemébe helyezzük az igazgyöngyöt és a tojást... A srác ennek nagyon megörül, s elvezet egy kráterbe. Itt forduljunk jobbra, vegyük ki a kőajtó alól a két lándzsát, menjünk be a barlangba és az ott lévő kagylót csapjuk kettő a kalapáccsal. Vegyük fel mindkét felét, majd forduljunk a talapzat felé, melyet még egy búra véd. Tegyük a három kőoszlopra a lándzsákat és az egyik kagylófelet, majd forduljunk meg, s tegyük a mögöttünk lévő nyílásba a másik fél kagylót. A nap sugara cikázik egyet a "tükrök" között, s szétrobbantja a búrát. Helyezzük el a második kristályt, s irány az űr!



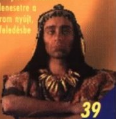


Egy kis hiba csúszott a számításunkba, mivel Aguirre elfogta szerelmünket, s az aszteroidán tartja fogva. Így hát először oda kell eljutnunk. Lesz egyszer egy mezei lövöldözős rész, majd egy igen kemény tűzharc, melynek következő a startégiája: megvárjuk, amíg beáll elénk a 10-15 hajó, s amikor elindulnak felénk, szélsebesen elkezdjük szórni az űraknákat, s ha ügyesek vagyunk, 4-5 darabra tudjuk redukálni ellenségeink számát, akikkel aztán könnyűszerrel elbánhatunk.

Az aszteroidán egy halott őr nyakából kell leakasztanunk a nyakláncot, amin három jelecske van. A feszítővassal nyissuk ki a sziklaajtót, helyezzük be a lyukakba a megfelelő jeleket, üssük be őket a kalapáccsal. Egy ajtócska nyílik meg, mögötte hat gomb és egy kulcsforma. Egyelőre hagyjuk a gombokat, inkább vegyük közelebbről szemügyre a bejáratot, ahol megnyílt egy tábla, s rajta a három jel bevágása. Támasszuk ki a táblát a feszítővassal, majd térjünk vissza a gombokhoz: nyomjuk be őket, mire az ajtócska bezáródik, s a jeleket ismét magunkhoz vehetjük. Tegyük el őket, majd jöjjön ismét a bejárat. Vegyük ki a feszítővasat, helyezzük be a jeleket, erre megnyílik az ajtó, s rátalálunk szerelmünkre... S egyben itt a vége fuss el véle: az aszteroidát felesleges felrobbantani, hisz elérkezett az idő arra, hogy beteljesüljön a Nagy Inka Isten jövendölése: a Jó és a Rossz egyesítése egy szebb, boldogabb jövőért...

Hááát, most visszapergetve az eseményeket, tényleg nem volt valami nagy falat az Inca 2. És talán nem is itatta át annyi misztika és rejtélyes elem, mint elődjét. Hogy többet hoz-e a CD-s verzió, majd kiderül, de nem valószínű, hogy a felspékelt átvezető képeken, beszéden és tökéletes zenéken túl plusz részeket tennének bele. Mindenesetre a látvány, amit a program nyújt, nem fog egyhamar feledésbe merülni.

Koronczai Gáspár



ÉRTÉKELŐ

grafika	78%
hang/zene	92%
kezelhetőség	85%
kihívás	35%

ÖSSZHATÁS

82%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

DEMOCRACY





Helló! Mint a lap alján lévő aláírásból kiderülhet, személyemben új szerkesztőre talált a Democracy rovat. (Ál) nevem Fester, a scene-ben elfoglalt helyem szerint az Absolute! nevű csapatban szerkesztem a talán számotokra sem ismeretlen Sledge Hammer című újságot. E rövid kis bemutatkozás után kezdjük el tallózásunkat a friss demók között, amikből - a Karácsonykor Dániában tartott óriási partynak köszönhetően - akad dögivel...

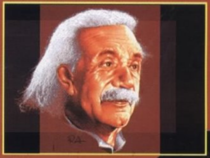
Arte/Sanity: Sokak állítását, miszerint a Sanity a scene legjobb csapata, ez a demo ismételten alátámasztja. A zenész, Moby neve ismerősen csenghet, ám nem hiszem hogy sokak találkoztak volna a grafikus RA, vagy a code-ért felelős Mr. Pet nevével. Tény az, hogy amit ők hárman összehoztak, az valami fantasztikus. A dinamikus gitárzene tökéletes összhangban áll a design-nal, és a grafikák sem lógnak ki a sorból. A rutinok mennyisége sem kevés, de ilyen minőségű sosem látott effekttel rég ajándékozott meg demo bennünket. Az újítások közé tartozik az ismert zoom-rotator effekt csavarodással való bővítése, a gömbre ráfeszített textúra mozgatása és még vagy 10 eredeti ötlet. Érdekes, hogy az új, 1200-asra készült demókat ez az 500-ason is elindítható produkció majdhogynem veri minőségben.



9 Fingers/Spaceballs: A tavalyelőtti party győztese, a State of the Art óta óriási népszerűségnek örvendő Spaceballs most kiadta a SOTA folytatását. Az ötlet a régi - a kidolgozás pedig előnyére változott. A hölgyek már 8 színben táncolnak, s néha még egy kocka oldalán forogva is. A videoklip minőségű demo két lemezt használ és szintén nem kell 1200-as a futtatáshoz.







Origin/Complex: A partygyőztes demo a Complex francia diviziójától. A code Gengis múve, a hardcore zene Clawz kompozíciója. A grafikákat nem Complex tagok festették, hanem a francia scene legjobbjai, úgymint Hof, Alex, Mack és Titan. A demo nem túl eredeti, egy 1200-asra igazított űr-vektorfilm. A sebesség nem rossz, de szerintem az új Amigákban több rejlik. Kiemelkedő viszont a grafikák minősége, igazi mestermunkák.

Full Moon/Virtual Dreams: A scene új generációja, a fiatal tagokból álló VD demói mindig is a remek rutinokkal tűntek ki a tömegből. Igy van ez most is, a zenét a CNCD-ből importált Heatbeat írta, tőle nem megszokott módon egy technozene. A grafikákat egy kezemen meg tudom számolni, de a minőségükre nem lehet panasz, Jaco hozta a formáját. A 15 éves körüli Doctor Skull programja viszont egyenesen fenomenális. Texture-mapping, újfajta tűz effektus, gyors fractalzoomer, és itt is megjelenik az Sanity Arte demójában látott csavarodó kép - kicsit szebben, jobban, bonyolultabban. Ha arra gondolunk, hogy az 1200-as gépek még csak most terjednek el, és ez a demo egy kezdeti próbálkozásnak vehető, hát érdemes várni a jövő AGA-s demóira...





Seven Seas / Andromeda: Ez nem a partyn kiadott anyag, hanem egy egészen friss slideshow Fairfax munkáiból. 10-15 kép, de nem Fairfax legújabb alkotásai - ez meg is látszik rajtuk. Valahogy nem fogott meg ez a produkció, a code egyszerű, a grafikák nem az igaziak, és a designra sem a megszokott Andromeda minőség jellemző.

AMIGA

Aki szeretne a dán partyról több információt, megszerezheti az Absolute! által kiadott SH különkiadást, abban minden benne van. Ha van valakinek pár érdekes gondolata vagy ötlete a rovattal kapcsolatban, várom a levelét az 576 KByte címén. Viszlát márciusban, és addig se feledjétek: az Amigát másra is lehet használni játékon kívül.

Fester



C-64

DEMOcrACy

Hello! Ahogy azt már beharangoztam régebben, megint egy speciális party cikket láthattok itt a C64-es DEMOCRACY-ban. A mostani az 1993. december 27-29. közötti Dániában megrendezett, "THE PARTY '93" névvel fémjelzett eseményt mutatja be. Az összejövetel főleg Amiga-orientált volt, de így is több ezer ember volt jelen szinte az összes Európai országból, még hazánkból is ment pár barátom. Néhány ember szerint a "jó öreg" táborából többen mentek, mint ahogy azt megjósolták és ez talán bizonyítja, hogy nem is annyira halott még ez a C64 scene. A belépő egy kicsit borsos volt a mi pénztárcánkhoz viszonyítva (kb. 1500 Ft), de ezért elég sok extra volt biztosítva (pl. nem kellett a több ezer ember szemetében úszni, mint ahogy az már néhány hasonló eseményen előfordult).





C64-es viszonylatban igen rangos verseny kerekedett minden kategóriában. Csak a képek kategóriájában megközelítőleg 30 alkotás lett benevezve. Apropó képek! Szégyenre semmi okunk, hiszen az összes nevezőből negyedik lett az egyetlen magyar kép. Zenék is igen szép számban születtek - itt azonban nem volt magyar nevező, csakúgy mint a demoknál sem.

Az utóbbi kategóriában született néhány meglepetés is. Lássuk a demokat a helyezésük sorrendjében.

Tower Power 92% / CAMELOT: Közel egyéves hallgatás után jelentkezett a dán illetőségű csapat. Az egyoldalas trackmo méltán lett a dobogó első helyezettje, minden szinte tökéletes benne. A címben látható 92% azt hivatott jelezni, hogy ez még nem a végleges verzió, mivel ezt a party-n "csapták" össze, így a végleges verzióra még várni kell.

Spasmolytic / CENSOR: A Democracy-ban jártas olvasóknak feltűnhet, hogy miért nem a megszokott "Wonderland" nevet láthatják a CENSOR anyaga mellett. Nos, a magyar származású svéd programozójuk elmondta a party-n, hogy a "Wonderland 10" volt az utolsó a sorozatban. Ezentúl - ha minden igaz - akkor a "Spasmolytic" néven fog továbbfutni a dolog... Anyagukra jellemző a már megszokott csúcs design és a tökéletes code. Gondolom szinte említenem sem kellene, hogy megtalálható benne néhány 8 bites digi zene, fergeteges effektekkel kísérve. A lemez második oldalán az utolsó részben látható mandelbrot-shade bob effektből 14 darab bukkan fel, automatikus töltögetés során.

Visual Delight / FOCUS: Nem kis meglepetést keltett a holland FOCUS harmadik helyezése. A csapatot eddig csak kisebb kaliberű, főleg ún. design demok jellemezték, de úgy látszik image-t váltottak. Régebben a FOCUS-t csak egyszerűen a design mestereiként emlegették, talán ezentúl ez megváltozik a code mestereivé? Majd meglátjuk!

Legoland III/FAIRLIGHT: Végre megszületett a régóta várt harmadik része a nagysikerű "Legoland"-nak. Rosszat nemigen lehet róla mondani, inkább csak elismeréssel lehet róla szólni. Ami nekem először feltűnt, hogy nagyon ízlésesre sikerült összehozni a demot. Ez azt jelenti, hogy például az egymás utáni részek illenek egymáshoz, nem is beszélve a design-ról. A demot jellemzi a szinte megszámlálhatatlan vector, mindenféle formátumban. A "Legoland III" legklasszabb része talán az egy grafikus képbe beépített mandelbrot zoom effekt.

Comalight 11 / OXYRON: Ahhoz képest, hogy nem is olyan rég az OXYRON még majdnem minden party első helyezettje volt, elég meglepő lehet sokak számára ez az ötödik hely. Ez talán annak is köszönhető, hogy fő programozójuk "TTS" mostanság szinte már csak elcsépelt effektek "feltuningolásából" él és ezt sokan már megunták. Vagy csak túl erős volt a mezőny?! Ezt mindenki döntse el maga!



MR. WAX

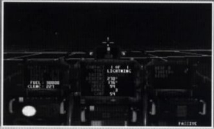


Érkezési

PC

2050-et írunk. Az óceánok az emberiség legfontosabb élelem, energia, és ásványi forrásaivá váltak. A multinacionális mammutcégek számára az óceánok mélyének a kiaknázása a legjobban jövedelmező iparág. A hatalmas víz alatti ipari komplexumok azonban erős védelmet kívánnak, ugyanis mindennapossá váltak a különféle szabotázsakciók. Ez a mi feladatunk: megvédeni megbízóink épületeit, s teherjájóit az ellenséges támadásoktól. Ehhez persze rendelkezésünkre áll a szükséges felszerelés: a játék során négy valóságos terepen öt fajta tengeralattjárót irányíthatunk: egy mélytengeri felderítőhajót, egy kutatóhajót, s háromféle hadihajót. Mindezt a profik tehetik akár egyedül, kezdők pedig egy a gép által irányított másodpilóta segítségével. Izgalmas akció, küldetések széles skálája, kitűnő 3D grafika vár ránk tehát a MicroProse legújabb szimulátorában, a ***Subwar 2050***-ben.

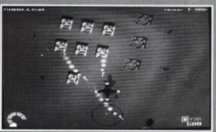


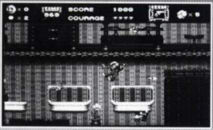


Elsősorban fiatalabb olvasóink számára gondolom annak idején sok örömet szerzett Putt Putt a kisautó. Nos, a Humongous Entertainment elkészítette második ugyanilyen stílusú játékát, melynek címe: ***Fatty Bear's Birthday Surprise***. Mint az a címből is kiderül a játék főszereplője ezúttal Fatty Bear a játékmackó. Fatty gazdája Kayla, a kislány, aki hamarosan a születésnapját ünnepli. Fatty Bear-nek már csak egy éjszakája marad, hogy születésnapi meglepetést készítsen Kaylának. Kayla többi játéka, Gretchen, a baba, és Matilda Nyúl is besegít felkészülni az ünnepre, Fatty pedig nekilát a szülinapi torta elkészítéséhez. Az irányítás természetesen maradt a régi egyszerű point&click, tehát akár egy öt éves gyerek is el tud vele boldogulni. A játékot ismét tündéri animációk, és végig digitalizált

AMIGA

Én ugyan nem láttam a mozikban nemrégiben játszott Dennis a Komisz című blődséget, de sokak elbeszélése szerint a Reszkessetek betörőkhöz képest is nudli volt a film - pedig már az sem volt egy fergeteges kasszasiker. A filmpremierrel egyidőben nemrégiben megjelent a játékváltozat is (Amiga 500 és CD32-re), ***Dennis*** címmel, ami tipikus Ocean filmátirat: közepes minőségű megvalósítás, nulla ötlet, halvány élvezet. Lássuk azért, miről is van szó. 5, a film jeleneteiből ismerős pályán kell ugrándozni, pénzérméket és más hasznos dolgokat gyűjtögetni, és elkerülni a pályánként más és más ellenfeleket. Felbukkan a dilis háziúr, Mr. Wilson, a drabális Betty Sue Dubrovski, az izomagyú Coach Beeferman és így tovább. Az alapfegyvereket az első pályán kell beszereznünk, míg a legegyszerűbb eszközünk, a vízipisztoly már a kezdetektől hű társunk. Tipikus "jump and run" stuff, semmi több.





A Vision Software egy ördigien jó anyaggal rukkolt elő ***Seek and Destroy*** címmel. A Desert Strike "árnyékából" induló játékról rövid próbálkozás után kiderül, hogy szinte semmi köze sincs az előbbihez - teljes egészet alkot, minden részletében eltér tőle és ennek ellenére is (vagy lehet, hogy pont ezért) kitűnően játszható. Egy helikopterrel nekilendülve kell a képernyő alján levő radaron felbukkanó ellenséges bázist és annak kiszolgáló és védelmező erőit letarolni. A repülőnk állapotát és a fontosabb üzeneteket élethű digi-beszéd adja tudtunkra, miközben folyamatos tűz alatt tartanak a szembenállók földi és légi egységei. Üzemanyag, fegyver és pajzs vagy az indulásnál tölthető, vagy a kilőtt állások tartalékai vehetők fel. A program nagy erőssége az egyszerűségben rejlik: a grafika és a hangok nincsenek "túllihegve", csak egy kis ötlettel fel vannak dobva, amitől fokozottan játszható anyag.

C-64

Ebben a hónapban a C64-es tulajdonosok sem panaszkodhattak a rossz termésre, mert legalább 6-7 színvonalas program jelent meg a kicsit padlón levő kedvencükre. Kezdjük mindjárt egy kifejezetten ötletgazdagon és színvonalasan elkészített játék, a ***Ballfever*** bemutatásával. Régen láttam ilyen precízen elkészített labdapatogtatós játékot, ami azon túl, hogy nagyfokú ügyességet igényel, nem árt, ha az éppen vele küszködő játékosnak van egy kis gógyija is. Célunk az lesz, hogy egy apró szappanbuborékkal a földfelszín alatti és feletti járatokat és akadályokat leküzdve és magunk mögött hagyva eljussunk a szintek végi kijárathoz. Utunk során cselezzük ki a minket molesztálni akaró legyeket, hernyókat, csigákat és egyéb csúszómászókat, ügyeljünk a cseppkövekre és ne mindig a könnyebbnek tűnő utat válasszuk, mert ezek gyakorta csapdát rejtenek. KIfejezetten hosszú élvezetet jelent a játék.



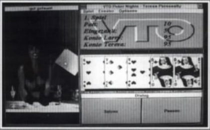


Ki ne ismerné Sonic-ot, aki ebben a számban is legalább két oldalon terpeszkedik az újság hasábjain. A C64-es tulajdonosok eddig csak hírből és képekről csodálhatták a cuki figurát, aki most - természetesen más néven - a 8 bites gépen is száguldozik. ***Saliva Kid***-re keresztelték át, de ez mit sem változtat azon, hogy ugyanolyan jópofán mozog, szalad, ugrándozik, mint a konzolos testvére. Ebben a játékban is gyémántok gyűjtögetése lesz a feladat - ami csak első pillantásra tűnik gyerekjátéknak, de korántsem az! Én az első pálya első tíz méterén legalább 25-ször meghaltam, mire átpattogtam az ugrándozó halakkal, károgó varjúkkal és amorf dögökkel teli terepen, ugyanis bárminek nekiütközünk, azonnal elkórhazunk és kezdhetjük elölről a szintet. Érdemes külön figyelmet fordítani a karakter animációjára: például malomkörzéssel nyeri vissza egyensúlyát - halál!

Oldal

hanghatások kísérik, úgyhogy azt hiszem nem is csak az alsóbb korosztálynak fog remek szórakozást biztosítani.

Mostában jóformán nincs is olyan hónap, hogy ne jelenjen meg valami új Sierra anyag. Még alig hogy kiélvezhettük a Police Quest 4-et máris itt van ***Gabriel Knight***. Knight nem más mint egy kezdő író, aki New Orleans francia negyedében egy az apjától örökölt kis könyvüzlet sovány jövedelméből tengeti életét. Ám már belefogott első ígéretes művébe, mely a voodoo varázslással foglalkozik. Gabrielt azonban - talán a furcsa téma miatt - rémálmok kezdik el gyötörni, ráadásul a városban voodoo gyilkosságok veszik kezdetét. Gabriel tehát elkezd nyomozni. A játék irányítása a többi Sierra játékhoz képest kicsit kibővült (ugyan véleményem szerint feleslegesen), megjelent ugyanis a felvenni, a nyitni, a kérdezni, és a mozgatni ikon. A cselekmény azonban mindenképp lebilincselő, tehát az anyag azt hiszem sok Sierra rajongónak fog újabb kellemes percet szerezni.

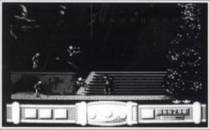




A ***VTO*** rövidítés lehet, hogy kevés embernek mond valamit. Kimondva azonban: Video Teresa Orlowski, gondolom már mindenki előtt világos, hogy miről is van szó. Teresa úgy tűnik fantáziát látott immár a számítógépes játékokban is, s cége mostanában már ki is adta első játékait, melyek a Poker Nights nevet viselik. A játékok - ugyanis több rész jelent meg - Windows alatt futnak, stílusuk pedig (ki hitte volna) strip-poker. Pokertudásunk kamatoztatásával tehát egészen mélyrehatóan megcsodálhatjuk Teresa lányait, sőt magát Teresát is. Az anyagról ezen kívül túl sok jót nem lehet mondani ugyanis szinte egészen biztos vagyok benne, hogy a gép csal, azaz figyeli a lapjainkat, s a nehézségi szint beállításától függően osztja a lapokat. Ez azt eredményezi, hogy a gyengébb ellenfeleket pillanatokon belül meg lehet verni, míg a profikat szinte teljesen lehetetlen egészen levetkőztetni. A látvány miatt azonban mindenképp érdemes próbálkozni.

Batman figurája mindig is remek témának bizonyult, legyen az film, képregény, vagy játék, ami feldolgozza. Gondolta a GameTek, hogy ő is tesz egy próbát, hátha hímestojást tojik nekik is a denevérember - bár ez a most megjelent ***Batman Returns*** játék alapján aligha elképzelhető. A játék alapötlete, miszerint ötvözik a logikai elemeket az akcióelemekkel, nem is lett volna rossz, csak egy kicsivel nagyobb súlyt kellett volna fektetni a megvalósítás minőségébe. Valószínű az átvezető képek megrajzolásában kimerült az energiájuk, és a bunyós részekre már csak pilinckázó Batman-re és piszkalábú Jokerekre futotta. Minden pálya fegyverválasztással kezdődik, majd egy kis bunyó, aztán a helyszínen található rejtett bizonyítékok felkutatása következik. Ezeket a központi computerrel ki lehet analizálni, ami rendszerint újabb bizonyítékokat kér - azaz minden kezdődhet elölről. Nem egy nagy durranás, annyi szent...

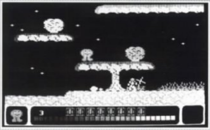




A Codemasters nevének említésére szerintem senkinek sem ugrana be, hogy "ja igen, ők a kalandjátékok specialistái", sokkal inkább az, hogy "má' megin' egy Dizzy, ezúttal a 2345-ik". Lehet, hogy ők is megunták az idétlen tojásfejű bigyót, és ezért egy újabb hőst kreáltak, ***Cosmic Spacehead*** címmel és egy remek sztorit szőttek köré. Cosmic a Földről visszatérve saját bolygójára rájön, hogy bizonyítékot elfelejtett hozni a bolygónkbeli utazásáról, ezért - hogy ne nézzék hülyének - egy kamerával a kezében visszaindul. Pénze elfogy, eltéved és nem találja a Föld felé vezető utat. Segítsünk neki, hogy célját elérje - frankón mondom, megéri! A játék egy grafikai kaland, kisebb platform-elemekkel feltupírozva. Ha egy gondolkodtató talányt megoldottunk, rendszerint egy ügyességi rész következik, amúgy lazításképpen. Áttekinthető egérvezérlés, közepes nehézségű puzzle-talányok, jól követhető cselekmény - mi kell még?

Ha már az ügyességi anyagoknál tartunk, nem állhatom meg, hogy meg ne említsek egy LENGYEL programot, amely a napokban akadt a kezem ügyébe (azt hiszem ezen a példán is látszik, hogy Kelet-Európa hány évvel van lemaradva...). Az anyag neve ***Klemens***, amelyben egy nyakigláb barbabébit alakítunk, akinek a hatalmas kiterjedésű labirintusrendszerben kell megkeresnie 8 elveszett - avagy elrabolt - testvérét. Hogy ne legyen ennyire könnyű dolgunk, a kiszabadításukhoz nem elég a megtalálásuk, hanem a börtönajtajukat nyitó dinamitokat is meg kell keresnünk. Ezek természetesen véletlenül sem a börtön mellett találhatók, hanem a pályák átellenes pontjain. Ha a számtalan izgő-mozgó ellenfél kerülgetése mellett maradna időnk - akkor érdemes térképezni, mert könnyedén eltévedhetünk a sok hasonló helyszín között. Ja, míg el nem felejtem: az ellenfeleket nemcsak kikerülni, hanem kinyírni is lehet - csak a fejükre kell ugrani.





A programcsokor végére egy kifejezetten kellemes logikai játékot tartogattam az ínyencek számára. A címe ***Duel Strike***, amiből rögtön kiderül, hogy két játékosra szabták. Az ellenfelünk lehet a számítógép is, de sokkal izgalmasabb, ha egy haverunkkal mérjük össze tudásunkat, mert a gép elég pite játszótársnak bizonyult - még a felsőbb szinteken is. A cél az, hogy a játéktér közepéről induló kőrakodás során ellenfelünket beszorítsuk négy fal közé úgy, hogy mikor ő jönne lépéssel, ne tudjon sehová követ letenni. Az építkezés során nyilak jelzik a lehetséges "pakolási" irányt. Próbáljunk úgy ügyeskedni, mint ahogy az a képen is látszik: mi jövünk lépéssel, tehát tegyük jobb oldalra egy követ, mire ellenfelünk már kénytelen lesz felfelé építkezni, de az utolsó húzás a miénk - és mi nyerjük a menetet. Döntetlen nincs a játékban - ha az egész képernyőt telepakoljuk akkor is a játszma végén valaki megszívja a sót.



A U.S.GOLD programozóinak úgy látszik, bokros teendőik közepette is marad idejük a művelődésre, színházba járásra, hiszen legújabb alkotásukban a VI. Henrik katarziselményét ötvözték a szintén klasszikusnak számító Defender Of The Crown image-ével. A végeredmény a Kingmaker lett, mely a Rózsák Háborújának irányítását adja a játékos kezébe.

A játék a DOTC-nál sokkal összetettebb, hiszen egy egész csoport nemest irányíthatunk (az ellenséges frakciók száma 1-5 lehet), akiknek különböző rangokat, címeket adhatunk - irányítószámot nem kell -, seregek irányítását oszthatjuk rájuk, hajók parancsnokaivá nevezhetjük ki őket. Mi választhatjuk ki azt is, hogy melyikük honnan vágjon neki a kalandoknak. Ezt a döntést tetszés szerint hozhatjuk meg a gép előtt illetve után - a játék elején erre is rákérdez a program. A második esetben csak az ellenség mozgásakor vehetjük észre a csapatokat. Ugyancsak a játék elején kapcsolhatjuk ki-be az időjárási tényezőt, mely a haladási sebességet befolyásolja, valamint az automata segítséget, mely a kezdő játékosok kínjait enyhíti, hiszen ezen opcióval több tucat oldalnyi segítséget csalhatunk elő egy apró mozdulattal, mely a legapróbb részletekig elemzi az egyes lehetőségeket.

KINGMAKER

A játék célja természetesen a trón megszerzése. Ehhez el kell fognunk egy trónörököst, majd ki kell írtanunk a többit. Ezek a szereplők mindig ugyanonnan indulnak, tehát nem árt ennek függvényében elhelyezni a haderőnket. Ezek a helyek a következők (mellettük a helyőrség létszáma, melyhez az ott állomásozók száma is hozzáadódik - ha vannak ilyenek- valamint az, hogy melyik rangot kell betölteni ahhoz, hogy azonnal a mi hatáskörünk alá kerüljön az a terület, tehát a trón várományosa is):

VI Henrik - London (300 - Constable of Tower);
Anjou Margit - Coventry(200);
Edward walesi herceg - Kenilworth (200);
Beaufort, Somerset hercege - átlagos nemesként indul a játékban;
Richard, York hercege - York (300 - Archbishop of York);
Edward, March hercege - Harlech (200 - Marshal of England);



Edmund, Rutland hercege - Írország (100 - Lieutenant of Ireland);
George Clarence-i herceg (nincs őrség);



Richard, Gloucester hercege (200, hajón - Captain of Calais).

Természetesen nem elég elfogni egy trónörököst, meg is kell koronázni. Ha a leendő király egy katedrálisban állomásozik, társaságában van egyik nemesünk, valamint egy érsek (Archbishop) vagy két püspök (Bishop), akkor ez az örömteli esemény magától megtörténik. Előfordulhat az a kínos eset is, hogy egy York és egy Lancaster király is trónon legyen egy időben, frakciónk azonban csak két körön keresztül tarthat fogva mindkét családból egy-egy főt, ezután egyikkel végezni kell. A halálraítélt kiválasztásában azt érdemes figyelembe venni, hogy csak akkor nyomhatunk valakit a trónba, ha a családban ő a rangidős, tehát ha már szétpasziroztuk a családfán előtte állókat. A királynak néha fogadnia kell külföldi vendégeket is, ilyenkor csapot-papot otthagyva oda kell sietnie, természetesen nem árt, ha egy nemesünk kíséretében, hiszen az ellenség nem alszik.



A játékban két menüsor található, az egyik, egyszerűbb választékúval nevezhetünk ki egyes lovagokat valamilyen rangúvá, vagy a már ranggal rendelkezőknek adhatunk tisztségeket, seregeket vagy hajókat. Használjuk a gép adta segítségeket! Itt helyezhetjük őket el kezdőpozícióikba is, valamint a zászlóval megnézhetjük ellenfeleink és a trón várományosainak helyét is. A másik sorban is megtalálható ez a zászló, valamint a családfa (az elfogott örökösök mellett a frakció színe jelenik meg, a kivégzetteket pedig áthúzza a program), a krónika, valamint az opciók. Itt kérhetünk friss lovakat is egy fontos úthoz, melyeknek segítségével nagyobb távolságokat tehetünk meg.

A játékban lehetőségünk van látványos csatákra -íjászokkal és lándzsásokkal, akiket külön irányíthatunk-, ostromokra, a Parlament összehívására, hajózásra, és még nagyon sok minden másra. A stratégiai játékok kedvelőinek mindenképpen finom csemegét jelenthet ez a program.

Ancy

ÉRTÉKELŐ

grafika	75%
hang/zene	68%
kezelhetőség	72%
kihívás	60%

ÖSSZHATÁS 73%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA, PC





KYRANDIA 2
HAND OF FATE









A sors keze... vagy inkább a kéz sorsa? Hirtelenjében nem is tudom melyik állná meg igazán a helyét alcímként e brilliáns mesefeldolgozáshoz. Mindeninek voltak gyerekkorában kedvenc meséi (talán még most is vannak) a Békakirály legendájától a Három arany nyílvesszőig, és még sorolhatnám, azt azonban lefogadom, hogy Kyrandia történetéből a sors kezét senki se ismeri... A Fables & Fiends kötet második epizódja egy szörnyű sorscsapás kellős közepébe kalauzolja el a játékost.

A vezérlés az első részhez képest nem sokat változott, a képernyő alján egy Options gomb, amivel a diskműveleteket végezhetjük - azt hiszem felesleges részleteznem -, a tárgyak helye hála istennek több lett, s így nem kell egy-egy képernyőn bespejzolni a cuccokat. A varázskristályok lecserélődtek egy varázskönyvre és egy varázsüstre - hát röviden ennyit a kezelésről.

A grafika méltó a Westwood színvonalához, s minden egyes helyszínt töménytelen animáció tesz feledhetetlenné. A zenéről csak szuperlativuszokban tudok beszélni: akinek valamiféle General Midi-s kártyája van, annak páratlan zenei élményben lesz része. No, de ne vesztegessük a szót, lássuk, hogyan menthetjük meg Kyrandiát!

Egyszer volt, hol nem volt, az óperenciás tengeren is túl, azaz éppen annak a közepén állt - s áll még ma is - Kyrandia, a kicsiny sziget, ahol béke honol lassan már egy éve, egész pontosan azóta, hogy Brandom legyőzte a gonosz és ördögi bajkeverőt, Malcomot. Ám egyik reggel rettenetes tragédiára ébredtek Kyrandia lakói: kicsiny országukban percenként köddé vált egy fa, egy kő, egy virág. A legbölcsebb varázslók, tudósok sem találtak gyógyírt a bajra. Egyik nap, amikor a könyvtárban bújták sokadszorra a könyveket, megjelent Marko s vele új barátja: a Kéz. Mindenki értetlenül állt, amikor a Kéz magyarázni kezdett, s előadta az ország bölcseinek, hogy Kyrandiát csak a csoda vasmacska mentheti meg, amit a föld gyomrából kell elhozni. S hogy ki a kiválasztott erre a feladatra? Zanthia, az ifjú varázslótanonc.

Zanthia zúgó fejjel ért haza a könyvtárból, sehogy se tudta megérteni, hogy miért éppen őt jelölte a Kéz erre a veszélyes és nehéz feladatra... Ahogy benyitott a kunyhójába, szörnyű látvány fogadta: minden felszerelését ellopta valaki. Nagyot sóhajtva átkutatta a szobáját, hátha meghagytak valamit a rablók. A polcon és a szőnyeg alatt talált egy-egy üveget, és egy csokor áfonya is maradt a sarokban. Miközben a kikötőbe sietett, megakadt a szeme egy nagy, üreges rönkön, mely az óriásnövények mellett állt. Odaszaladt és belenézett.

- Jé! Az én jó öreg iskolai varázskönyvem! Nicsak, néhány lapja hiányzik - szólt, majd tovasietett. A nagy bütyökfánál megállt, letört egy darab bügyökkérget és kihúzott a földből egy hagymát, hátha jó lesz valamire. Nemsokára elérkezett a komphoz a kikötőbe, ahol a nagyhasú révészt találta.

- Végre! Azt hittem, sosem érek ide. Howdy Brueth, mikor indul a bárka? Sürgősen Morningmistbe kell mennem, majd onnan tovább Volcanica-ra, hogy a föld gyomrába jussak.

- Azonnal indulhatunk, ahogy fizetsz!

- Hé! Egy órája se múlt, hogy kiraboltak. Egy árva fityingem se maradt.

- Ha jól tudom alkimista vagy. Csinálj aranyat.

- Khmm... - köhintett marcosan Zanthia, majd elindult balra, a sötét mocsár felé, hátha szert tehet egy kis aranyra. A mocsárnál egy kis fészekre lett figyelmes, s kíváncsian beletúrt: csak egy árva madártollra akadt.

- Még néhány, s átrepülök a tengeren - jegyezte meg enyhe cinizmussal. Elindult a futóhomokkal teli árokhoz, aminek a partján egy hódrágta fa állt. Nekiveselkedett, hogy kidöntse, de az az istennek se mozdult.

- Biztosan varázsfa. Képtelenség kidön... - hatalmas puffanással átdőlt a fa homokkal teli árkon...

- Hah! Tudtam, hogy könnyű lesz. S miközben átszaladt a fán, kikapta a homokból meredző kézből a kulcsot. Amint a krokodilushoz ért, az rögtön kimászott a folyóból. Zanthia jól ismerte a krokik természetét, s ügyesen megcsiklandozta az orrát a tollal, mire az hatalmas krokodilkönnyek közepette szipákolni kezdett, de sehogyse sikerült tüsszentenie. Zanthia a könnyeket összegyűjtötte üres flaskájába, majd megakadt a szeme egy odún: miután jobban szemügyre vette az üreget, megtalálta kedvenc hordozható varázsüstjét, amely mindenféle egyszerűbb lötty elkészítésére használható. Gondolta, ha már itt jár, elnéz a kénforrásokhoz, s magához vesz egy kis kénkövet, hisz annyi hasznos varázslötty alapanyaga. Így is tett, majd elsietett a sötét mocsárhoz, s onnan a varangycsaládhoz.

- Tudtok adni egy kis aranyat? - támadja le Zanthia öreg barátját, a varangyot.

- Aztán minek az neked?

- Ó, nem nekem kell, Brueth kéri, hogy átvigyen a kompjával Morningmistbe.

- Sajnálom, de nincs.

- Miért nem ásod ki a kalózok aranyát? - kotytyant bele az egyik kisbrekkencs.

- Igen, a kalózok aranyát! - szólt a másik is.

- Tudsz valamit a kincsről? - kérdezte Zanthia.

- Sose láttam.

- Talán elégett - vélte a kisvarangy.

- Talán - vágta rá a másik.

Zanthia kérdés nélkül elvett egy zsák növénytápot, egy üvegcsét, és a varangyszéket - de senki se törődött vele. A varangylak előtt talált egy tűzbogyó bokrot, s egy üvegcse mocsárvízzel lehűtötte őket, majd eltette a bokor termését. Elindult kóborolni az erdőben, s a komptól jobbra ráakadt egy barlang szájára, ahonnan Marko jött ki, s nemsokára megjelent a Kéz is. Elbeszélgettek, de sajnos Marko sem tudott arannyal vagy ötlettel szolgálni. Zanthia kikapott a földből egy hagymát, majd mielőtt bement a barlangba, felkereste a szentjánosbogarakkal teli fát, s adott egy áfonyát a bogaraknak, akik erre egymás





után felvillantak. A szemfüles Zanthia feljegyezte a bogarak sorrendjét, hogy melyik színű melyik után villant fel, majd belépett a barlangba. A barlang bejáratánál egy marcona egér állta el az utat.

- Mit ijesztegetsz, te semmirekellő! Hirtelenjében azt hittem a farkamról, hogy egy kígyó! A szívbaj kerülget. - hordta le Zanthia-t az egér.

- Jó, jó, de engedj továbbmenni.

- Hah, nekem nagyon kényelmes itt.

- Tán valami kincset rejtegesz odabent?

- Ezt meg miből gondold?

- Kérlek...

- Nem!

- Ez az egyetlen esélyed, vagy...

- Vagy?

Zanthia hamar belátta, hogy meddő vitába kezdett, jobb ha valami ravaszságon kezdi törni a fejét. Fellapozta a varázskönyvét, és kiszemelte a mocsári kígyó névre hallgató remek varázslatot. Beleszórta az üstjébe a tollat, a ként, a hagymát, a könnyet, és a varangyszéket. Végezetül merített egy üveggel a mocsárból, s elvitte a varangyokhoz, hogy a gyertyájuk felett felforrósítsa, s beleöntse az üstbe. A főzetet kimérte flaskákba, majd felkereste az egeret, s letette eléje. Az ocsmány és aljas egér ereiben megfagyott a vér, s egy szempillantás alatt eltűnt a barlang elől. A barlang mélyén, hála a tűzbogyóknak, Zanthia mindent látott, s a hatalmas koponya fogait - melyek nyomásra színesen világítottak - abban a sorrenben nyomkodta meg, ahogyan a szentjánosbogarak villantak fel. Zanthia nem teketóriázott, a ládát, amely a koponya szájából tűnt elő, a kulcsával kinyitotta, eltett egy sajtot és az alkimisták mágnesét, amely arról nevezetes, hogy az ólomból aranyat csinál. Miközben elindult a komp felé, meglátta a két horgászt, akik napok óta nem fogtak semmit.

- Próbáljátok ezzel a sajttal, ni!

- Már mindent kipróbálunk - válaszolt elcsigázva az egyik horgász. Azonban akármilyen hihetelen, mégis sikerült kifogniuk egy halat, és örömükben abba is hagyták a horgászást, s kikötöttek. Zanthia elindult a









mólójukhoz, de menet közben belebotlott Markoba, akit elkapott az óriás növény. Zanthia nem volt rest, a növénytápot a virág szájába szórta, s az erre hajlandó volt szabadon engedni Marko-t. Innen már csak egy lépésre volt a móló, ahol Zanthia felkapta a csónak vasmacskáját és arannyá változtatta. Micsoda szerencsétlenség fogadta a kompnál! A komp üszkös romjai között csak a helyi postást találta, aki nagyon szomorúnak látszott.

- Ohhh, mi történt a komppal?!

- Leégett - felelte a postás.

- Nem, neem, neeem! Nekem azonnal Morningmistbe kell jutnom, s onnan Volcanica-ra, majd a föld gyomrába... mondd, el tudnál vinni a hátadon?

- Sajnos nem. Elvesztettem négy levelet, s amig meg nem találom őket nem mozdulhatok.

- Remek, akkor segitek! Ha megkeresem átviszel?

- Hát persze.

Zanthia felkerekedett, s megkereste a leveleket Kyrandiában, majd átadta őket a postásnak, aki szívesen átvitte át Mornongmistbe. Rövid repülés után egy szénakazal kellős közepében landolt Zanthia, egy vasvillától két centire.

- Szerencsésen megérkeztem! - mondta, majd kiemelt a kazalból egy üvegcsét - ez az egy maradt meg.

Egy levél szállt alá az égből, mely egy bizonyos Greenberry farmernek volt címezve. Zanthia felkapta, s örömmel látta el a postás feladatát. A búzatáblától nem messze rá is lelt Morningmist völgyében a címzettre.

- Ön Greenberry farmer? Kérdezte óvatosan, miközben átnyújtotta a levelet az árnyékban hűsölő embernek.

- Úgy van. Á, levelem érkezett! Köszönöm.

- Mondja, ugye magát emlegetik "Mustárkirály" néven? Úgy vágyom a mustárja titkos receptjére...

- Legyen egy jó napod: keverj össze morzsolt retket ecettel. Üknagyapám óta ez a recept.

- Köszönöm szépen! - szólt illedelmesen Zanthia, majd felvett egy üveg ecetet a ház mellől, s elindult a vízimalom felé. Erősen furcsállotta, hogy nem működik a malomkerék, s ahogy közelebbről megnézte, látta, hogy beakadt egy fadarab a kerékbe. Kihúzta, majd megnyitotta a csapot, hogy a víz folyhasson a veteményeskert felé. A veteményeskertben tátva maradt szeme-szája: a földön rálelt az alkimisták elveszettnek hitt mágnesére. Boldogan eltette, majd kapta a locsolót és megöntözte a kertet. Egy szempillantás alatt kinőtt a káposzta és a retek. Zanthia tett el mindegyikből, majd útja ismét a szénakazalhoz vezetett, ahol igencsak elámult: a kazalból egy szellem tekeredett elő...

- Ki..ki..ki vagy? - nyögte ki nagynehezen Zanthia.

- Nem látod? Szellem - hallatszott a válasz.

- Hogy juthatok ki az Óceánhoz? - kérdezte merészebben Zanthia.

- A kapun át.

- Ha segitek, te is segitesz?

- Ha tudok. De előbb keress nekem egy testet, amibe belebújhatok.

- Rendben! - felelt Zanthia, majd előkapta az üres üvegcsét és beleparancsolta a szellemet, s egyúttal letört egy búzakalászt is, majd egy pillanatnyi tétovázás után elfutott a veteményesbe. Itt előkapta a szellemet, s a madárijesztőbe eresztette... s láss csodát, sikerült! A madárijesztő örömében, hogy ismét mozoghat, belevetette magát a búzatáblába, s futkorászott kedvére. A farmernek ez egy csöppet se tetszett, s a madárijesztő után eredt.

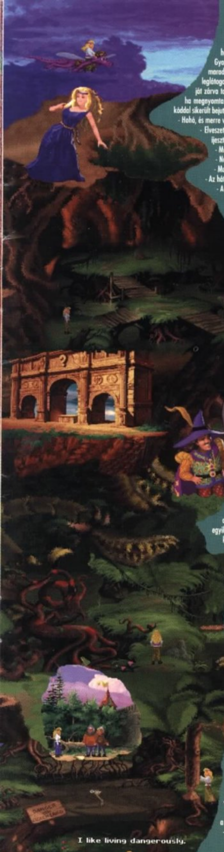
Zanthia felkereste a szénakazal mellett legelésző kecskéket, s gyorsan megfejte őket, a tejet az üres üvegbe gyűjtötte. Elrobogott a farmer házához, elvette a házisárkány etetőtálkáját, mire a csöppség irdatlan nyafogásban tört ki. Zanthiát egy csöppet sem hatotta meg, elindult a vízimalom felé, ahol a kerék egy zúzógépet hozott működésbe. Zanthia alátette a retkeit, s a morzsolt retket a tálkával kiemelte, majd megöntözte ecettel, s máris egy adag mustárra tett szert. Most, hogy a farmer a madárijesztőt kergette, Zanthia kinyitotta a pincét, lemászott, s ott bespejzolta az összes patkót, a rozsdás ollót, majd megakadt a szeme egy fura gépezeten: "ACME sajtprés". A nála lévő tejecskével rögtön ki is próbálta, s a nagy nehezen megszülető sajtdarabkát örömmel vágta zsebre.

- Itt az ideje, hogy megkeressem a kikötőt - gondolta Zanthia, s szénakazaltól jobbra hamarosan rálelt a város zárt kapujára. Hiába szállt vitába az őrökkel, nem voltak hajlandók beengedni őt.

- Itt csak a csel segithet - morfondírozott Zanthia, s fellapozta varázskönyvét. Már az első oldalon megakadt a tekintete: Szendvicsvarázslat. Hozzávalók: mustár - ez van, morzsolt búza - ezt könnyen készíthetek a malomban, káposzta - ez is van, sajt - ez is akad! Zanthia pillanat alatt elkészítette a varázsszendvicset, majd óvatosan elhelyezte a kapu előtt, hogy az őrök jól lássák, és elbújt. Az őrök leviharzottak a bástyáról és marakodni kezdtek a szendvicsen, s ezalatt Zanthia beosonhatott a városba.

A városka bejáratánál a vízköpő szájába egy fadarabka volt beszorulva. Zanthia kiszabadította a botot, majd elindult a kikötő felé. A hídon fura látvány fogadta: a helyi seriff transzba esve állt mozdulatlanul... Zanthia szélsebesen fellapozta varázskönyvét, s konstatálta, hogy itt csak a kételkedő ital segithet, amihez egy szerencsepatkóra, nyúllábnyomra, édes és savanyú keverékre, valamint krokodilkönnyekre van szüksége. Ezekből egyelőre csak a szerencsepatkója volt meg, amelynek felfelé álltak a szárai. A földön jónéhány hasznos dolgot talált: egy narancshéjat, egy üvegcsét és egy oldalt a varázskönyvéből. A hiányzó oldalt betette a helyére, majd elindult felfelé, a Kétség Oltárához. Útközben talált egy nagy könyulat, s a földön lévő agyag segítségével egy remek nyúlnyomra tett szert. Hirtelen eszébe jutott,





hogy a házisárkány hatalmas könnyeket hullatott, amikor elvette tőle a tálkáját... Gyorsan visszafutott hát, s odaadta a tálkát, majd visszavette - az eredmény nem maradt el. A könnyeket az egyik üvegcséjébe gyűjtötte, majd megcélozta a váraroska leglátogatottab helyét: a kocsmát. Bejutni nehezebb volt, mint gondolta: a kocsma ajtaját zárva találta, s a falon hét gomb meredezett, mindegyik más-más színben gyulladt ki, ha megnyomta. Hála Istennek Zanthiát nem hagyta cserben memóriája, és a szentjánosbogár-kóddal sikerült bejutnia. Bent népes társaság fogadta, sőt régi barátja, a madárijesztő is ott iszogatott.

- Hahó, és merre van Greenberry farmer? - mosolygott Zanthia.

- Elveszett valahol a búzamezőben - vágta rá a gyökérsörtől igencsak pityókás madárijesztő.

- Mondja, megy hajó Volcanicára? - kérdezte Zanthia egy tengerészkülsejű fickótól.

- Nem. Egyedül a mustárszállító közelíti meg.

- Mustárszállító???

- Az hát. Különben hogy jutnának mustárhoz az őslakók?

- A kicsodák?

- A kannibálok a Mustár szigeten!

Zanthiának ennyi elég is volt, eltökélte, hogy evvel a hajóval valahogy elviteti magát Volcanica-ra, hogy onnan bejusson a föld gyomrába. Indult is kifelé, de rárikácsolt egy papagáj.

- Ez a poénok estje az Iszákos Sárkányban! Mondj egy viccet, hogy kimehessss!

Alighogy ezt elhadarta, máris kezdőtött egy műsor. Zanthia végighallgatta a remek előadást, majd ő lépett színre:

Alul féreg, felül kéreg
A hajón halálos bélyeg,
Hórukk, rukk, rukk, reg, reg, reg
Felfalja a hajót a féreg.
Nem ámítás, se tünemény
Sín alá gurul a sütemény.

A versike a társaság jórészét felderítette, s most már szabad volt az út kifelé. Zanthia kivett egy cukorkát a hordóból, beletette a tálkába, majd ráöntött egy kis ecetet, gyorsan összekeverte az összetevőket a varázsitalhoz, majd elindult a Kétség oltárához. Útját egy szakadék állta el, mely felett egy kötél lógott le egy fáról. Zanthia magához húzta a botjával, s máris a Kétség oltárához ért. Megtöltötte üvegcséit, majd ráhelyezte őket az oltárra, s a gyógyír készen állt. Első páciense a seriff volt, majd a mustárszállítók vezetője következett. Ahogy meggyógyította a mustárost, rögtön letámadta kérdéseivel.

- Mennyibe kerül egy jegy a mustárszállító hajóra?

- Három arany a Mustár szigetig és vissza - hangzott a precíz válasz.

- Három arany?! Nagyon drága!

Zanthia visszanézett a kocsmába, ahol két kliens összeveszett a viccén, s a vita tettlegességig fajult. Zanthia kétszer is beleszólt a verekedésbe, mire az egyik résztvevő egy jókora jobbegyenestől kiköpte az egyik aranyfogát. Zanthia kapva kapott az alkalmon, s az alkimisták mágnesével ólommá változtatta a fogat, ellopta, majd ismét arannyá változtatta, és elvitte a zúzógéphez, ahol aranypénzt préselt belőle. Ezt háromszor eljátszotta, s rohant jegyet venni. Mielőtt felszállt a hajóra, benézett a seriffhez is.

- Marko! - kiáltott fel ijedten, ahogy régi barátját megpillantotta a rács mögött - Mi történt veled?

- Hozzád indultam a Kézzel együtt, egyszercsak leütöttek hátulról, s itt ébredtem... Segítenél?

- Hogyne, főleg ha ez a kulcs nyitja a zárat.

- Hol találtad? Véletlenül nem a vízben?

- De! Miből gondoltad?

- Ez a bolond seriff mindig a vízbe dobálja a kulcsot... na de nyisd már ki!

Zanthia éppen hozzálátott, amikor a seriff berontott és Zanthiát is bezárta egy cellába, a kulcsot pedig felakasztotta a falra. Zanthia nem volt rest, felszedte a földről a kötelet, s a Markotól kapott horgot ráakasztotta, s így próbálta leemelni a kulcsot a falról. A műveletbe a goromba seriff ismét beleszólt: a kulcsot bosszúsan a vízbe dobta, ráadásul egyenesen egy hal szájába. Zanthia házi horgászfelszerelésével ügyesen kihalászta a halat kulcsostul, s így megmenekült a két barát.

- Megyek megkeresem a Kezet! Még találkozunk! - szólt Marko, s már loholt is.

Zanthia is felkerekedett, kevert még egy adag löttyöt a Kétség oltárán, meggyógyította a a hajó kormányosát, átadta a jegyét, s a hajó máris szelte a habokat a Mustár sziget felé. Zanthia azonban gondolt egyet, behajította mágnesét az önműködő kormánykerék melletti edénybe, mire a hajó irányt változtatott, s Volcanica felé száguldott szélsebesen...

- Hála az autopilótának, messze elkerüljük azt az átkozott szigetet - morogta a bajsza alatt a kapitány, távcsövével a horizontot vizslatva.

- Rosszul tartja, kapitány! - szólt az egyik matróz, mire a kapitány megfordította a távcsövét, s rádöbbent, hogy közelebb jár Volcanicához, mint gondolná. Zanthiára terelődött minden gyanú, így rövid úton a vízben landolt, és úszva érte el a szigetet...









Volcanicára érve Zanthia összegyűjtött két követ, egy üvegcsét, s jó öreg botját is megtalálta a parton. Rövid gondolkodás után merészen egy forró levegőt fújó kürtőhöz lépett, mély lélegzetet vett és ugrott... Hála a köveknek elég nehéz volt, s lejutott a föld gyomrába, ahol rettenetes volt a forróság, s hihetetlen a táj. Zanthia gyűjtött négy hatalmas követ, ezekből hármat elhelyezett a kis kürtőkön, megtalálta kedvenc botját, pár ólomdarabot - az egyik szívalakú volt - melyeket arannyá változtatott az alkimisták mágnesével. Szedett néhány pamutgombolyagot is a pálmafákról, majd felkereste a kék színű, játékosnak látszó őshüllőt.

- Akarsz játszani? - kérdezte, s már hajította is az őslény felé a botot, aki örömmel elkapta, és visszahozta. A második dobás kissé hosszúra sikeredett: az őshüllő futás közben megcsúszott, beleákleit a falakba, és egyik kürtőre hatalmas szikladarab hullott. Így a másikból nagy erővel lövellt ki a gőz, Zanthia pedig gyorsan ráfeküdt, felröptette magát a fekete kavicsokkal teli oszlophoz, s leszedett párat.

- Épp jó lesz a Játékmackó varázslathoz! - szólt, s máris szórta a pamutgombolyagot, a kavicsokat és az aranyszívet az üstjébe. Az eredmény: egy játékmackó! Zanthia a vörös dínóhoz szaladt, ügyesen a hátára ugrott és eléje tartotta a bottal a mackót: a dínó iszonyatos vágtába kezdett keresztül-kasul, s közben Zanthia leszedte a kőszirtre akadt piros ruhadarabot. A piros kendővel a világ gyomrának kapujához sietett, ami előtt egy irdatlan őshüllő legelészett. Zanthia meglobogtatta előtte a vörös kendőt, és a dínót sikeresen belevezette az ajtóba, mire az kinyílt és Zanthia örömmel rohant be...

- Megcsináltam!!! El se hiszem, de igaz! - kiáltott. Alig monda ki e szavakat, megjelent egy nőszemély, félrelökte az útból, s az arany vasmacskákhoz ugrott - ebben a pillanatba jelent meg Marko egy teleportkapun.



- Zanthia! Hála Istennek, hogy jól vagy! Rossz hírem van: a mágikus vasmacskák nem segítenek! A baj a Sors Kerekeiben van. Gyere te is oda ezen a kapun, amit megnyitottam!

- A Sors kerekei? - kérdezte meglepetten Zanthia, de választ már nem kapott, Markot valami visszahúzta, s csak egy papírlapot hagyott ott a varázskönyvből. Zanthia még fel sem fogta a történteket, mire az iménti nőszemély beugrott a kapuba, s Zanthia előtt bezárult a menekülés útja. Itt is felfedezett egy kürtőt, és rátett egy követ, mire a kinti teremből éktelen robaj, fortyogás hallatszott... Odasietett, s a kis vulkán tetején ráállt a kőlapra, s a vulkán óriási erővel kitört, s Zanthiát egyenesen a felhők közé repítette.

Zanthia hatalmas puffanással érkezett a festői tájra, ahol néhány fa rettegett a kivágástól. Felszedett egy tobozt, egy üvegcsét a földbe vájt lyukból, majd elindult balra. Felvett egy hógolyót, némi moszatot, egy görgő követ és némi száraz gallyat. Szerzeményeit elvitte a rettegő fák előtti kovakőház, ott letette a gallyakat, s a görgő kővel tüzet csiholt. Így egy kis faszénhez jutott, s folytatta az útját balra. Egy kérlelhetetlen kis katonába ütközött, aki semmiképpen sem hajlandó átengedni Zanthiát, így most is a varázskönyvében keres segítséget.

- Talán egy hóember? - tűnődött, s máris hozzálátott. Egy hógolyó, egy kis moszat és faszén. Az üvegcse tartalmát a katona elé tette, aki kötelességtudóan vonszolni kezdte a hóembert, aminek a feje szegény katonáéra esett. Ő erre úgy megsértődött, hogy otthagyta a posztját. Zanthia kiszedett egy diót a kis bástyából és elsietett. Fura kép tárult eléje: két ember egy nagy lábat kergetett... Zanthia nem teketóriázott: az ólomszobrot arannyá változtatta, mire a szobor megajándékozta egy mágikus dobbal és néhány szöggel.

- Segíthetnék elfogni azt a nagy ronda lábat... Miért is ne?! - s már dobta is a szögeket a futkosó láb elé Zanthia.

- Köszönjük a segítséget! Nem is tudom mi lett volna nélküled! - mondták az üldözők, és jól gúzsbakötötték a lábfejet.

- Vad láb ez, vagy mi a fene?

- Ez Bal-Rom lába - szólt az egyik - a gonosz varázslóé, aki a galaxisban élt réges-régen. Aljasságot aljasságra halmozott, amíg a Béke Tanácsa úgy határozott, hogy bombát repít a gonosz bolygójába, hogy elpusztuljon.

- Sok száz év múltán - folytatta a másik - Bal-Rom részei különböző bolygókra szálltak le. Mi ezt a lábat üldöztük. Úgy tudjuk, Minoltára az orra szállt alá...

- Rendkívül veszélyesek a testrészei külön-külön is.

- A bal kezével a sors kerekei közé férkőzött, s megpróbál ártatlan birodalmakat tönkretenni úgy, ahogy azt Bal-Rom lelke diktálja.

- Jaj nekem - nyögte elkeseredetten Zanthia. Leszedett a fáról egy makkot, a varázsdobot elhelyezte a rettegő fák elé egy tuskóra, mire azok táncolni kezdtek, és szabad lett az út a siliftlhez.

- Remek! A felvonó működik - lelkendezett Zanthia, s már ült is volna bele az egyik kocsiba.

- Sajnálom. Hosszú ebédszünetem lesz - ugrott ki az üzemeltető mókus a mókuskerékből.

Zanthia odaadta minden eleségnek beillő holmiját, mire a mókus hajlandó volt elhagyni a felvonót, s Zanthia betehette a görgő követ a mókuskerékbe. A rendszer kitűnően működött, s Zanthia elindult felfelé... Szembe jött vele Marko és a Kéz, amely mindenáron le akarta lökni Markot a szakadékba. Sajnos sikerült is. Zanthia aggódva néz utána, de bízik benne, hogy a puha hó felfogja az ütközést. A tetőn betért egy vadászházba, ahol két morcos, Yetire áhítozó vadász lakott. Semmilyen felszerelést nem akartak adni, amivel Zanthia eljuthatna a Világ kerekeihez, így ismét a varázskönyvre hagyatkozott. Kiszemelte a Yetivé-változtató-varázst, s elkezde az alapanyagok begyűjtését. Pézsmát talált a vadászházban a trófea alatt, havat kint szerzett, tollnak megfelelt a felvonó melletti tollseprű. A vadászházban egy üvegcséhez jutott és egy ágyúgolyóhoz, melyet arannyá változtatott, és odaadta a felvonó mellett álló anyónak, akinek a figyelmét egyből lekötötte a hatalmas arany, s Zanthia kölcsönvette a gyerek nyalókáját a varázsitalhoz, amelyet Zanthia azonnal benyakalt, s egy Yetibőrt varázsolt magára. Bement, hogy ráijesszen a vadászokra, de ők csak röhögtek rajta... Hirtelen ajkukra fagyott a mosoly, mikor az ajtóban megjelent egy igazi Yeti, s magával hurcolta szegény Zanthiát...

A Yeti barlangjában magához vette a tollakat a párnából, a pézsmakölnit, egy üveget a pocról és a desszertet. A barlang előtt felkapott néhány jégcsapot, s két jégcsap segítségével megpróbált felmászni a hófalon. Pechére új barátja észrevette, és visszavitte a barlangba. Zanthia nem adta fel: ismét kiment, s örömmel látta, hogy jönnek a vadászok. Gyorsan a varázslébe dobott egy jégcsapot, s a Yetiruha-varázsitalt megitatta a vadászokkal, akiket a Yeti elhurcolt, s Zanthia végre megszabadulhatott kellemetlen társaságától. Elérkezett a szivárványkészítő házig, ami sajna tönkrement, s így neki kellett a hét üvegcsében kikeverni a színeket. Erre az itt található tárgyakat használta fel sikerrel a könyve alapján, s feltöltött hat üveget. Az indigószínhez ametisztet és egy áfonyát használt. Amint megtelt az utolsó üvegcse is, egy gyönyörű szivárvány ívelt át a Sors Kerekeihez. Zanthia letört egy jégcsapot a ház oldaláról, felmászott a tetőre, és elindult. Szinte a lélegzete is elállt, miközben a szivárványon egyensúlyozott.









- Mi a fenét akarsz tőlem? - kérdezte riadtan a Kezet, aki lökdösni kezdte - Majd én megmutatom, hogy kit lökdössél!

- Hééé! - kiáltott Zanthia, amikor erőszakkal lesodorta a Kéz. De ügyesen és okosan a szivárvány alján maradt, s megvárta, míg a Kéz elmegy.

Ekkor felállt, s elszántan indult a Sors Kerekei felé. A kapura egy forró fénycsóva esett, de könnyen segített ezen Zanthia: az arany parabolát, mely idevetítette a fényt, az alkimisták mágnesével ólommá változtatta.

- Na végre! Vajon hol lehet Kyrandia kereke?

Megkereste Hanoi fordított tornyait, s rendre kirakta őket, hogy középen, majd a bal oldalon legyen a torony. Így megkapta régi botját, majd a hiányzó fogaskereket, s máris rohant a vezérlőterembe, s Kyrandia hiányzó sorskerekét behelyezte a gépezetbe, majd beindította a bottal a szerkezetet.

- Kyrandia megmenekült! - kiáltotta boldogan, de öröme nem tartott tovább három másodpercnél, mert megjelent a Kéz a gúzsbakötött Markoval... Zanthia felkészült a végső harcra. Először elugrott a Kéz támadása elől, másodszor kicsusszant a Kéz alól, s végül belökte a Kezet a fogaskerekek közé! Ekkorra Marko is kiszabadult, s Zanthia boldogan ugrott a karjaiba. Végül Marko belökte a visszakapaszkodó Kezet a fogaskerekek közé, s az örökre megsemmisült...

- Milyen undorító! - szólt Zanthia.

- De Kyrandia biztonságban van! - suttogta elhaló hangon Marko.

- Hogyne, de nem is tudom kinek köszönhető - felelte Zanthia büszkén.

- Én sem hallok egyetlen elismerő szót sem, például, hogy köszönöm Marko a segítséget.

- Köszönöm Marko a segítséget - vágta rá Zanthia.

- Ne folytasd, mert a végén még elpirulok - mosolygott Marko Zanthia szeleburdiságán.

- Nélküled tényleg nem tudom mit tehettem volna... Most boldog vagy?

- Gyere kedvesem, induljunk haza. Két varázsejtőernyő vár odakint.

- Kedvesem??! Mit hallok...

Itt a vége, fuss el véle... Persze csak a mese ér itt véget, az elmaradhatatlan záróképsor még hátravan, s bizony szörnyű dolog történik a végén! Ugye mindenki emlékszik még az első részben kővé vált Malcom-ra? Sötétség... villámlás... mennydörgés... s mintha megmozdulna egy ujj az éjszakában...

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika	95%
hang/zene	90%
kezelhetőség	92%
kihívás	60%

ÖSSZHATÁS 92%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC


DRILLER
TOTAL ECLIPSE
CASTLE MASTER
THE CRYPT
VIRTUAL WORLDS
THE 3D GAME COLLECTION
DOMARK
599Ft
MINDEN 576 KByte boltban
SZENZÁCIÓS AKCIÓ
AFTER BURNER
LAST NINJA 2
WEC LE MANS
DOUBLE DRAGON
100% DYNAMITE
4 EXPLOSIVE HITS
ocean
699Ft
MINDEN 576 KByte boltban
MINDEN 576 KByte boltban
TURRICAN
CHASE HQ
X-OUT
RAINBOW ISLANDS
ALTERED BEAST
POWER
ocean
699Ft
SZENZÁCIÓS AKCIÓ
SZENZÁCIÓS AKCIÓ
C64-es MAGNÓSOKNAK
KAZETTÁS GYŰJTEMÉNYEK
AKCIÓS ÁRON
GOLDEN AXE
SUPER OFF ROAD
TOTAL RECALL
SHADOW WARRIOR
2 HOT 2 Handle
ocean
699Ft
MINDEN 576 KByte boltban
EGYET FIZET NÉGYET KAP!
TURRICAN II
ST DRAGON
SWIV
NIGHT SHIFT
MAX
MAXIMUM ACTION XTRA
999Ft
SŐT...!
SZENZÁCIÓS AKCIÓ
MINDEN 576 KByte boltban
SZENZÁCIÓS AKCIÓ